

EXCALIBUR

časopis počítačových her 29Kč • 33Sk • \$3U.S.

PRO PŘEDPLATITELE NAVÍC

CELOBAREVNÁ PŘÍLOHA EXCALIBUR+

IBM PC
PC CD ROM

AMIGA 500/600
AMIGA 1200



JURASSIC PARK

ocean

ULTRASOFT

PŘÍMÝ PRODEJ
OTES, DUKELSKÁ 100, BRNO

OBJEDNÁVKY
OTES, DUKELSKÁ 100, 614 00 BRNO
TEL: 05/ 0020535

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.

ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
Czech republic
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

INFORMACE:
Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Farská 44
949 01 Nitra
Slovak republic
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel: 001-202-2231066



SV 500 Datalux
Pro 80 disket 5,25".
Cena 220,- Kč.



SV 510 Datalux
Pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.



SV 119 Junior
Model pro začátečníky.
Cena 149,- Kč.

SV 122 Quickjoy II
Šest kontaktů, autostřelba.
Cena 219,- Kč.



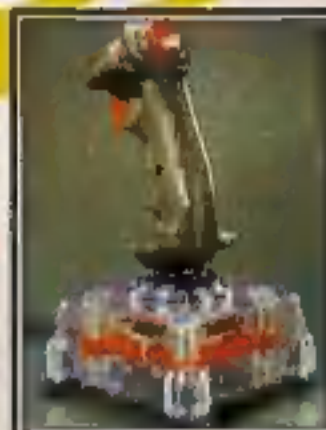
SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrosčina.
Cena 259,- Kč.

SV 125 Superboard
Určeno pro simulátory.
Deset mikrosčin.
Digitální stopky.
Cena 519,- Kč.



SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrosčin. Dva
spínače na střelbu.
Cena 389,- Kč.

SV 127 Top Star
Nejlepší joystick v nejlep-
ším provedení. V moder-
ním acrylovém obalu
Cena 729,- Kč.



SV 135 Junior Megastar
Malý praktický Megastar.
Se všemi možnými funkcemi.
Cena 459,- Kč.



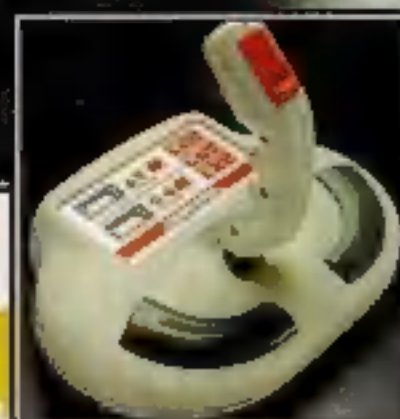
SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový
joystick pro PC.
Cena 389,- Kč.



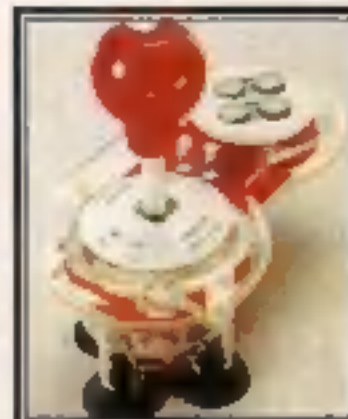
SV 128 Megaboard
4 velká tlačítka na
střelbu. 10 mikrosčin.
Dvoje stopky.
Cena 589,- Kč.



SV 201 M5 PC XT/AT
Pro letecký simulátor. S výstupem
na Game Card, nebo I/O Card.
Cena 569,- Kč.



SV 121 Quickjoy I Turbo
Úspěšný, trvanlivý, s mikrosčinami.
Cena 189,- Kč.



SV 132 Hyperstar
Populární povrchová
úprava z robustního
acrylu.
Cena 429,- Kč.

SV 133 Megastar
Všechny možné funk-
ce. Stabilní základna.
Veškerý hrací komfort.
Cena 609,- Kč.



SV 123 Supercharger
Nejlepší cena a výkon. Dva spínače
na střelbu. Šest mikrosčin.
Cena 309,- Kč.

Datalux



SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní
podložka.
Cena 59,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně
softwarového driveru pro PC.
Cena 649,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amigu. Vysoké rozlišení
256 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 529,- Kč.



Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

www.oldgames.sk

Dodáváme kompletní sortiment
firmy **Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A400
Uvedené ceny včetně DPH.

Presto.CS

COMPUTER

Commodore

Amiga 600

Amiga1200

A 500 a C 64

Ceny včetně DPH

Commodore 64

8 bit, 64 KB

3.444,-Kč

Amiga 500

16 bit, 512 KB, 7 MHz, FDD 3,5", myš

8.428,-Kč

Amiga 600

16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

8.600,-Kč

Amiga 600 HD 30

16 bit, 1 MB RAM, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

12.390,-Kč

Amiga 1200

32 bit, 2 MB, 14 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

15.375,-Kč

C 1084 S

monitor

9.590,-Kč

C 1940

monitor pro A 1200

13.690,-Kč

Amiga 4000, Amiga 1200 s HD

VC 1541

disketová jednotka

2.580,-Kč

VC 1530

magnetofon

770,-Kč

HF 520

modulátor

1.230,-Kč

Diskety 3,5" DD

149,-Kč

Diskety 3,5" DD BASF

219,-Kč

Diskety 5,25" DD BASF

99,-Kč

Diskety 3,5" HD

225,-Kč

Joystick 5V 119 až 5V 227

od 149,-Kč

Dále nabízíme:

- originální hry
- doplňky pro PC
- Nintendo joysticky atd.

Informujte se o aktuálních cenách.

1 ROK ZÁRUKA

Obchodníkům výrazné slevy

Při nákupu nad 5000,- Kč joystick nebo diskety

ZDARMA

Nová prodejna:

Polská 15, Praha 2

TEL. 02/627 52 50

(metro nám. Jiřího z Poděbrad)

ZBOŽÍ ZASÍLÁME I NA DOBÍRKU

POŠTOVNÉ NEÚČTUJEME

KONTAKTY: TEL. 02/627 52 50

825 74 84

TEL./FAX. 02/791 60 18

www.oldgames.sk

ATLANTIDA

Husitská 11 - I. patro, 130 00 PRAHA 3

Telefon: (02) 6279433 linka 39 (do 16 hod.)

Otevřeno: Pondělí až pátek od 13 do 17 hod.



Commodore 64	3 444,- Kč	Spotřební materiál	Manuály		
Disk Drive 1541/II	2 583,- Kč	QS 102P	240,- Kč	C 64 pro začátečníky	45,- Kč
Data Set DR 1530	861,- Kč	QS 111A	295,- Kč	A 1200	99,- Kč
Amiga 500	8 487,- Kč	QS 130F	345,- Kč	A 600 (prosinec '93)	99,- Kč
Amiga 600	8 610,- Kč	QS 131	225,- Kč		
Amiga 600 HD 30	12 423,- Kč	QS 137	360,- Kč	Ostatní příslušenství	
Amiga 1200	15 375,- Kč	5,25" DD	7,- Kč	C 1084ST	9 717,- Kč
Amiga 1200 HD 40	21 525,- Kč	3,5" DD	18,- Kč	A520	1 230,- Kč
Amiga 1200 HD 80	23 985,- Kč				
Amiga 1200 HD 120	25 218,- Kč				
Amiga 1200 HD 170	28 290,- Kč				
Amiga 1200 HD 210	29 520,- Kč				

Nabízíme mnoho typů joysticků řady Quick Shot a Quick Joy,
na C 64 množství her a programů na kazetách i disketách s manuály
Napište si o kompletní seznam a ceník.

Nabízíme mnoho typů joysticků řady Quick Shot a Quick Joy,
na C 64 množství her a programů na kazetách i disketách s manuály.
Napište si o kompletní seznam a ceník.

Pro prodejce další slevy a možnost komisiho prodeje.

Veškeré zboží lze zakoupit na výše uvedené adrese,

či po telefonické nebo písemné objednávce Vám zašleme zboží na dobírku.

Vyžádejte si úplný ceník celého sortimentu s aktuálními (možná nižšími) cenami.

Vánoce s Atlantidou

Firma ATLANTIDA ve spolupráci s časopisem EXCALIBUR
pořádá

dne 27. a 28. listopadu 1993

v sále Elektra OKD 7, Bubenská 1, PRAHA 7 (u metra Vltavská)

od 10 do 16 hodin prodejní výstavu

HOME COMPUTERS '93

Na výstavě budou prezentovány počítače Commodore, SEGA,
NINTENDO, ATARI a Didaktik, včetně příslušenství.

Vstupenky z obou dnů v ceně 10,- Kč budou na závěr
dne 28. 11. 1993 slosovány o ceny:

1. cena: počítač Amiga 1200 HD

2. až 10. cena: příslušenství a doplňky



**Vánoční dárek
- Amiga 1200 HD
za 10 Kč**

Rezervaci stolů pro firmy i pro individuální prodej lze zajistit osobně ve firmě ATLANTIDA,
nebo na telefonním čísle (02) 6279433 linka 39, a to nejpozději do 24. listopadu 1993.

**Firma ATLANTIDA poskytuje na počítače zakoupené a objednané
po dobu výstavy slevy !!!**

www.oldgames.sk

RECENZE

Abandoned Places II	8
Arabian Nights	9
Dogfight	12
Freddy Pharkas	27
Hunship 2000	11
Ishar II	22
Jimmi White's Snooker	10
Legend I, Legend II	23
Maniac Mansion II	24
Morph	11
Return of the Phantom	7
Space Hulk	10
Syndicate	12
The Ancient Art of War in the Skies	9
The Lost Vikings	6
Walker	20
War in the Gulf	21

NÁVODY

Legacy	15
Maniac Mansion II	24
Ween	14

VIDEOHRY

V plné síle v příštím čísle.

OSTATNÍ

Dopisy čtenářů	28
Předplatné	31
Soutěž A-B-Comp	25

INZERCE

A-B-Comp, a.s.	32
Atlantida	4
Dart International	19
Chiquitita	26
JRC	30
Nintendo	13
PCP	4
Petr Vochozka	26
Presto	3
Prington	2
Rádková inzerce	28

EXCALIBUR+

Abandoned Places II	+4
Betrayal at Crondor	+10
Inspector Gadget	+14
Land's of Lore	+1
Martian Memorandum	+3
Spellbound	+14
Stronghold	+16
The Colonels Bequest	+15
The Immortal	+12

EXCALIBUR 19 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW). REDAKCE: Petr Bulík (Petr Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpl.Vlada), Lukáš Hanka (SSC), Lukáš Hoyer (Luke). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, grafické studio firmy PCP. OSVIT: Leonardo, 3 dodaných impimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Příspěvky pošlete výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR S 204, MČ 47 129. ROZŠÍRUJE: PNS a soukromí distributoři, PC-INFO a JRC. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší číslo: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Toho čísla vychází www.worldgames.sk

PC

AMIGA

ATARI ST

ATARI XL/XE

C-64

SINCLAIR

ENGINE II

SEGA

NINTENDO

EXCALIBUR

- (10) DUNE II, Virgin Games, (EX 16)
- WING COMMANDER II, Origin, (EX16)
- (4) HERO'S QUEST III, Sierra-on-line, (EX13, EX14)
- ALONE IN THE DARK, Infogrames, (EX15)
- INDIANA JONES IV, Lucasfilm games, (EX12)
- B-17 FLYING Fortress, Microprose, (EX16)
- (9) SPACE QUEST V, Sierra-on-line
- (6) GODS, Bitmap Brothers, (EX8)
- (7) EYE OF THE BEHOLDER II,SSI, (EX 13, EX14, EX15)
- (8) MONKEY ISLAND II, Lucasfilm Games, (EX12)

- (2) FLASHBACK, Delphine Software, (EX16)
- PROJECT-X, Team 17, (EX13)
- (5) LIONHEART, Thalion, (EX16)
- (9) LEMMINGS II, Psygnosis, (EX16)
- DESERT STRIKE, Electronic Arts, (EX18)
- (6) BLACK CRYPT, Electronic Arts, (EX12, EX15, EX16)
- (7) EYE OF THE BEHOLDER II, SSI, (EX13, EX14)
- (6) PINBALL FANTASIES, Digital Illusions
- (10) SLEEPWALKER, Ocean, (EX16)
- B-17 FLYING Fortress, Microprose, (EX16)

- (1) POWERMONGER, Bullfrog, (EX 3)
- (8) GOBLIINS II, Tomahawk, (EX16)
- (3) PACIFIC ISLANDS, Empire, (EX13)
- (4) RAILROAD TYCOON, Microprose, (EX8)
- (6) LURE OF THE TEMPTRESS, Virgin, (EX13)
- (5) FORMULA ONE GRAND PRIX, Microprose, (EX12)
- (7) VROOM, UBI Soft
- CRAZY CARS III, Titus, (EX16)
- (8) ANOTHER WORLD, Delphine software
- LOTUS II, Gamelin, (EX10)

- (1) MISJA, Avalon, (EX 12)
- (2) KARATEKA, Broderbund
- (3) FRED, Avalon
- (4) DRACONUS, Cognito
- (5) ZYBEX, Zeppelin
- (6) ACE OF ACES, Accolade, (EX 13)
- (7) TOMAHAWK, Digital Integration
- (8) SOLO FLIGHT, Microprose
- (9) LASERMANIA, Avalon
- (10) EIDOLON, Lucasfilm

- (8) ELITE, Firebird, (EX1)
- (2) ELVIRA, Accolade, (EX 13)
- EIDOLON, Lucasfilm, (EX15)
- (4) TEST DRIVE II, Accolade
- (5) TURRICAN II, Rainbow Arts, (EX 5)
- (1) LAST THING II, System 3
- (10) MOONFALL, 21st Century Ent., (EX16)
- (6) LOTUS E.T.C., Gamelin, (EX1)
- ELITE, Firebird, (EX1)
- (10) ACE, Cascade Games, (EX 13)

- (1) SPACE CRUSADE, Gamelin, (EX 13)
- (4) HERDOQUEST, Gamelin
- (10) DIZZY V, Code Masters
- (2) ROBOCOP 3, Ocean, (EX11)
- (5) SUPERCARS, Gamelin, (EX1)
- (6) MYTH, System 3
- (7) SWITCHBLADE, Gamelin, (EX 16)
- (8) TURRICAN, Rainbow Arts, (EX 5)
- CABAL, Capcom
- (3) ADDAMS FAMILY, Ocean, (EX14)

- (1) NINJA SPIRIT
- (2) LEGEND OF HERO, (EX 16)
- (3) GUNNED, (EX 17)
- (4) FINAL MATCH TENNIS, (EX 16)
- (5) TIGER MISSION, (EX 17)
- (6) DEVIL'S CRASH, (EX 16)
- (7) THE FINAL LAP, (EX 16)
- (8) THE LOST SUNHEART, (EX 16)
- (9) DIN DON, (EX 17)
- (10) PC ENGINE II, (EX 17)

- (1) SONIC, THE HEDGEHOG, (EX 16)
- (4) NHLPA HOCKEY
- AFTERBURNER
- GHOSTBUSTERS
- (5) RISKY WOODS
- (7) SWORD OF VERMILION
- DONALD DUCK
- (3) SUPER THUNDER BLADE
- (9) SONIC 2
- (10) STREETS OF RAGE 2

- (1) STREET FIGHTER 2
- (8) ROBOCOP
- (3) SUPER SOCCER
- LEMMINGS
- MEGAMAN II
- (6) CONTRA
- (7) ADVENTURE ISLAND 2
- SUPER MARIO WORLD
- (8) DOUBLE DRAGON
- TOM & JERRY

- DAY OF THE TENTACLE, Lucas Arts
- EYE OF THE BEHOLDER II, SSI, (EX18)
- DESERT STRIKE, Electronic Arts, (EX18)
- (1) DUNE II, Virgin Games, (EX17)
- X-WING, Lucas Arts, (EX18)
- (3) CHAOS ENGINE, Bitmap Brothers, (EX17)
- ISHAR II, Silmarils
- LEGACY, Microprose, (EX18)
- (7) LEGENDS OF VALOUR, US GOLD, (EX18, EX17)
- (4) LIONHEART, Thalion, (EX16)

VÍTEJTE V EX19

Nebudeme chodit okolo horké kaše a budeme mluvit na rovinu. Určitě čekáš, čtenáři, na vysvětlení přilehlého zpoždění minulého čísla. Vysvětlení je za dveřmi. Nejprve ale jednu informaci:

Redakce časopisu EXCALIBUR je tvořena redaktory. Redaktoři píší. Píší články. Dodávají obrázky. Zpracovávají rozhovory. Odpovídají na dopisy. Zkrátka, dělají redakční práci. V redakční práci je znám pojem uzávěrka. Uzávěrky se dodržují. Na dodržování uzávěrek záleží závislých vycházení časopisu. Tedy čtenáři věz, že redakční uzávěrka čísla 18 byla 28. května. A věz, že byla dodržena - minulou přesně. Z toho vyplývá, že po redakční (textové) stránce byl EXCALIBUR hotov již 28. května v takové podobě, která odpovídala 84 stránkovému PŘEDPRÁZDNINOVÉMU vydání.

Vydavatelství časopisu EXCALIBUR vydává časopis EXCALIBUR. EXCALIBUR 18 vyšel v polovině září v podobě 48 + 16 (hlavní číslo + příloha).

Redakce časopisu EXCALIBUR je něco jiného než vydavatelství časopisu EXCALIBUR.

Snad předchozí řádky stačí jako vysvětlení, proč jsou některé texty v EX18 psány stylem, jako by měly vyjít před prázdninami. Důvod je prostý - MĚLY vyjít před prázdninami. Redakce

časopisu EXCALIBUR se tímto omlouvá za zpoždění, které bylo způsobeno problémy ve vydavatelství. Jak paradoxní!!! Předpokládám, že na jiném místě tohoto EXCALIBURu najdete omluvu vydavatele, ale já bych za to do ohně nedal.

Tolik úvodem. Teď ale již k příjemnější věci. Co tě tedy čeká na stránkách tohoto EXCALIBURu?

V oddělení recenzí se podíváme na takové termíny jako WALKER, DAY OF THE TENTACLE, BETRAYAL AT KRONDOR, WAR IN THE GULF a ILLI. Nebudou chybět ani návody na DAY OF THE TENTACLE, FREDDY PHARKAS, pokračování návodu EOB III...

Upozorňuji též také na exkluzivní rozhovor s Karlem Papíkem, manažerem projektu GAME CENTIUM, a kterým jsme již již několikrát informovali v minulých číslech. Nechybí samozřejmě ani dopisy čtenářů, soutěže a další rubriky, na které sis jistě zvykl. Prostě - takový normální EXCALIBUR. Ať se ti líbí!

Jan Eisler, šéfredaktor

Omlouvám se.
Martin Ludvík, vydavatel



Pamatujete se ještě na Goblíniiny (nebo kolik těch „i“ vlastně bylo) Goblíniiny? Jak by to, máte přece EXCALIBUR 13/92! Tak tedy vězte, že hra, jejíž název jste si mohli přečíst v nadpisu, je čímž úplně jiným. Tedy, skoro jiným. Vlastně, obě hry mají něco společného. Po pravdě řečeno... (No tak!! - red.)... ale uvidíme! Tak zaprvé, hra LOST VIKINGS nemá v názvu nijak přebytečný počet písmene „i“. Zadruhé, vytvořila ji firma INTERPLAY a nikoli firma TOMA-HAWK. Zatřetí... ale ne, raději nebudeme hledat rozdíly, podíváme se na malé, ztracené Vikingy odděleně od těch roztomilých skřetů s tolika „i“ v názvu a hodnocení necháme na konec. Třeba je mezi vámi někdo, kdo Goblíniiny zná a ví o co vlastně jde. Takže, bylo-nebylo...

Tři stateční Vikingové, žijící v poklidné vikingské (jak jinak) vesničce, se jednou, jako obvykle každý den, vydali na lov. Podívejme se na ně tedy pořádně, ať víme, s kým máme tu čest; tak je tady Erik the Swift (Erik Rychlý, hubitý, prostě.... Rychlonožka!). Erik umí rychle běhat, ovládá oslnivě jeho přerážka, skákal a dokonce svojí tvrdou palicí (tzn. hlavou) dokáže prorazit všechny překážky a likvidovat slabší potvůrky. Dalším lovcem je Olaf the Stout (Olaf Silný, Statečný, tvrdáček.... tvrdák). Olaf má, kromě chatrče, ženy a dítěte také dřevěný štít. Tímto štítem dokáže zastavit jakoukoli potvoru. Kromě toho jej může použít jako padák a plachtit vzduchem či jej použít jako podstavec pro Erika, který na něj dokáže vyskočit a dosáhnout vyšších cílů (a světlých zítřků... red.). Posledním z trojice (tzn. třetím) je Baleog the Fierce (Baleog Zuřivý, Divoký). Tam, kde chybí hlava, případně mozek, přichází na řadu hrubá síla. Baleog je nejsilnějším z trojice. Tvrdí si o sobě, že je nejsilnější v kraji, ale vězte Vikingům. Baleog má taky chatrč, taky ženu a taky dítě, ale navíc ještě meč, luk a šípy. Jeho očím můžeme

vidět žádná oběť a po zásahu jednou z jeho zbraní se objeví krásný náhrobní kámen s výstižným nápisem R.I.P. (Baleog šířil totiž Rychle, Inteligentně a Přesně, i když nápis spíše znamená Rest In Peace...).

Takže postavy jsme si představili, budeme pokračovat. Ale kde jsme to vlastně přestali... hmmm, aha, jistě, takže... Tři stateční Vikingové jednoho dne vydali na lov. Proběhli okolní lesíky, skočili několik divokých šelem a vrátili se domů. Hrdinové. To byl ten den. Po tak perném dnu se všichni tři uložili k zaslouženému spánku pod poetickým úplňkem. Když najednou.... když najednou... vikingském nebi objevila kosmická loď (jsou střízliví!!!) a jakýmsi kosmickým vysavačem všechny tři ubožáky vysál (opravdu!!!). To, tři lovce čeká, než se vrátí zase ke svým ženám a dětem je přesně tím, co čeká vás, pokus se rozhodnete si LOST VIKINGS zahrát.

Ti chápavější z vás již asi pochopili, že půjde o hru akčně/logickou, těm ostatním to právě oznamuji. Vaším úkolem je ve 37 různých velkých a obtížných úrovních provést všechny Vikingy přes všechny pasy, příčery, žebříky, trampolíny, vypínače, počítače, bodáky a další zmatky zpět domů. K tomu ale bude zapotřebí jednak rychlost, ale i logické uvažování a myšlení. Odměnou vám bude výborná zábava a roztomilá podívaná. Jak jsem již uvedl na začátku, každý z Vikingů umí něco jiného. Pro úspěšné zvládnutí je potřeba naučit se všechny správně ovládat a vzájemně spolupracovat. Nutno poznamenat, že autoři přizpůsobili hru i pro ty méně inteligentní mezi námi, a tak se v prvních zónách naučíme postavičky přesně ovládat pomocí rad, které jsou skoro na každém kroku. I tak zůstane ale dost a dost problémů k řešení. Nemá smysl se zamýšlet nad tím, zda je hra realistická či ne. Komu vadí, že se Vikingové ocitnou na kosmické lodi, na zemi, v jakémsi cirkuse či kde jinde? Koho pobouří, když se Viking pomocí pumpičky „nahuší“ skoro k prasknutí a vzletne? Důležité je, že si při hře užijete spoustu zábavy a legrace. Třeba díky průpovídkám, které mají Vikingové na konci každé úrovně a jejich neustálým hádkám.

THE LOST VIKINGS není hrou nijak náročnou ani složitou. Její provedení není nijak strhující, grafika je přehledná a jednoduchá, hudba ujde. To ale přece není u logických her to nejdůležitější. Důležitější je zábava, a ta tedy myslím nechybí. Ano, podobnost s Goblíniiny je více než nápadná, ale komu to vadí. Pokud bych hodnotil THE LOST VIKINGS jen souvislostí s Goblíniiny, řekl bych, že je to hra originálnější a dobrá. Ve srovnání s Goblíniiny je originalita vytrácí, ale to není důvod, proč by hra nezůstala stále dobrá.

ICE



Název hry: The Lost Vikings
Firma: Interplay
Rok výroby: 1992/93
Typ hry: akční/logická
Na počítači: MS-DOS, Amiga, ST
Originalita: 10
Lhávi: 10
Přehled: 10
Složit: 10
Bod: 10
Měly: 10

EXCALIBUR verdikt: 70%
Poznámka: Seriózní, logická, zábavná, akční a... a je to celkem pěkné!

yl bych nerad, kdybych byl pode-
zříván ze zaujatosti či nadržování.
Proto hned na začátku uvedu, že
je mi úplně jedno, jestli název firmy, která
vytvořila hru ABANDONED PLACES II, je
ICE. Tato zkratka znamená International
Computer Entertainment a nemá s mojí
osobou nic společného. Tolik úvodem.

ABANDONED PLACES II je, jak název
tém bystřejším napoví, pokračováním hry
ABANDONED PLACES, kterou vytvořila
skupina **ELECTRONIC ZOO** v roce 1992.
První ■■■ byl zajímavý svým nápadem -
dungeon, ve kterém jsou jednotlivá blud-
diště rozseta po obrovské mapě země,
ale provádění nebylo nijak složité.
Vlasití 3D pohled byl příliš malý na to,
aby hra mohla zaujmout někoho jiného,
než skalní příznivce her **DUNGEON**.

ABANDONED PLACES II je již klasický **DUNGEON** se vším všudy. Možná až příliš klasický, ale o tom si povíme později. Nemá smysl se zabývat ideou hry; hodný čaroděj Kulhak, zlý mág a ještě horším jménem Pendugmalhe, skupina čtyřech dobrodruhů pod vaším vedením a kilometry dungeonových chodůb. Klasika. Podívejme se tedy podrobně, jak hra vlastně vypadá.

Náš začátek a popisem vlastního charakteru hry, řeknu několik slov (pět) o jejím rozsahu: tato hra je skutečně rozsáhlá. Myšlenka pohybovat se po krajině a navštěvovat jednotlivá bludiště zůstala zachována a jedním rozdílem: tentokrát se již budete pohybovat po skutečné duněčovské krajině, ve které si budete muset najít města, jeekyně, doly, věže a další důležitá místa sami. Čeka vás bloudění po kryptách, dolech, stokách, starobylých trpasličích královstvích, tajemných věžích, lesích, jeekyních. Projdete spoustu pafer, vybojujete spoustu bitev, naučíte se řadu silných kouzel a nakonec možná zvládněte.

Když k tomu připočítáte vynikající grafiku, která vás udržuje v napětí, jak budou vypadat další úrovně (viz obrázky), velice slušné zvuky, mohla by se hra **ABANDONED PLACES II** jevit jako naprosto **SUPER** hra, nemající na menších počítačích (**AMIGA**, **ST**) konkurenci. Jestli si tedy nechcete zkazit náladu a utáhnout do hry, skončete se čtením právě tady. Náhlodovat bude totiž vylišení těch následujících stránek hry.

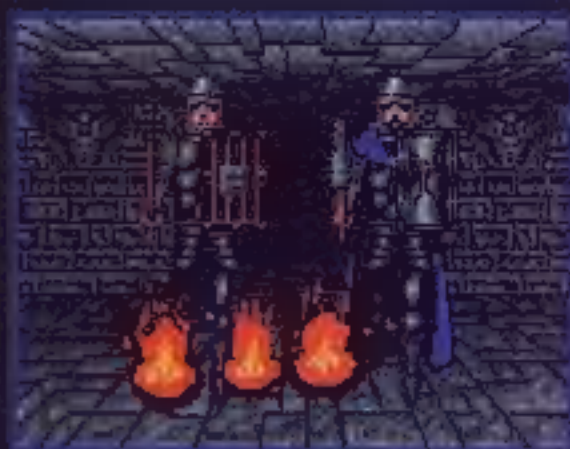


आई ओरिजिनल & इनोवेट

ABANDONED PLACES II je jen dalším dungeonem, ve kterém nenarazíte na nic nového. Chybí tedy funkce automapování, která je již v poslední době značně rozšířená. Pokud se někdo domnívá, že největší požitek z hraní dungeonů spočívá ve vytváření vlastních map, nic proti. Pro mě je ale důležitější řešit hádanky, bojovat s monstry a plnit úkoly, než strávit hodiny a dny nad důvěrohodným papírem. Autoři **ABANDONED PLACES II** jsou

nahradiť nedostatok originality obrovským rozsahom a nulnosť mapovania. Bez map je zcela nemožné hru hrát, s mapami je to neuskutečně snadná záležitost; úroveň, kterou budete mapovat dvě hodiny prožijete s mapou za deset minut.

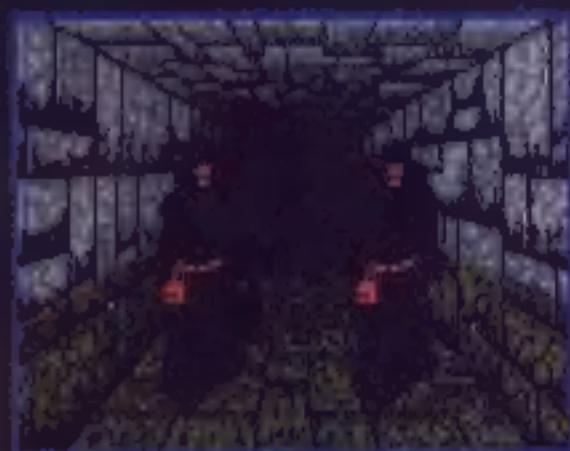
ABANDONED PLACES II není ale vůbec špatně hra. I přes nedostatek originality je lady alespoň vynikající provedení a to už stojí za vidění. Když už nebudete hrát žádné party, alespoň se na ni podívejte. Je zdarma hračka. IC



Těmto rytířům tak trochu hoří za zadkem...



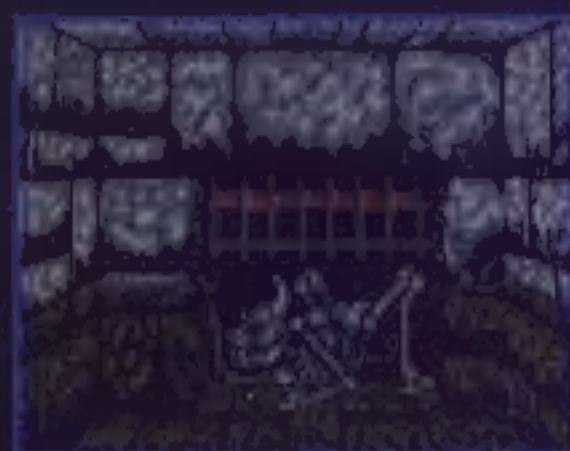
Homo definitely not sapiens.



Bellin's druidy



Omylem jsem zapojil počítač do zdroje vysokého napětí...



A unaven složil svoje kosti do kildné skryše. Už je potrebovat nebude...

Name: **hry: Smeatstone**
Flame II
 Wlan: **ICR**
 rok wyroby: **1993**
 Typ hry: **Gungeon**
 Na platform: **MS-DOS, Amiga, ST**
 Originalite: **W** **W**
 Dława: **W** **W**
 Rozdzielczość: **W** **W**
 Grafika: **W** **W**
 Dźwięk: **W** **W**
 Wiek: **W** **W**
Współczesna wersja: 66
 Wersja: **W** **W**
 Wersja: **W** **W**



THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Mám rád létání. Já jsem celkem rád i strategické hry. A mám v firmě MICROPROSE. Dá se říci, že mám ale svým způsobem rád i svůj počítač. Snad jen díky té naposled uvedené náklonnosti můj počítač dosud navštívil z okna a já netancuji po ulicích a oznamuji THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES. Ptáte se, kde by se z tak mírumilovného tvůrce jako jsem já vzala taková vlna odporu k hrám a výpočetní technice vůbec? Pojdte se tedy podívat na jeden z posledních výtvorů firmy MICROPROSE, hru, jejíž dlouhý název už raději opakovat nebudu. Ale pozor. Vstup jen pro čtenáře se silnými nervy a pouze na vlastní nebezpečí!

Vznešený válečník Sun Tzu (převodem z Horních Měchopů - red.) napsal "Starobylé umění války" již před 2500 lety. Nyní je tento námiel základem pro ústřední akční hru, která vyzkouší váš vtip a zručnost. Část reklamního sloganu již nadchne nejdříveho důvěřivého kupce, který se o svém omylu přesvědčí až doma po zapnutí počítače. Ti, kdož dočten reklamní až do konce úže narazí ještě na jednu informaci: "The Ancient Art of War in the Skies je boj s smyslem pro humor". A je to! Já osobně mám humor celkem rád. Občas se i zasměju. Doma se také občas zasmějeme. Avšak humoru autorů této hry pravděpodobně vůbec nerozumím.

Když pomenu příjmení "demo" na začátku hry, neuvěřitelně zdobuhavě nahrávání hra je hodnocena pro AMIGU 500) - čtyři disky jsou čtyři disky; i s harddiskem nahrávání trvá neukotveně dlouho a bez harddisku je hra prakticky nehratelná, nepřítel kvalitní statickou grafiku a střídavou hudbu, zbývá mi ještě pořád spousta místa pro kritiku. Nejlepší asi bude, podívat se na hru zblízka.

T.A.A.O.W.I.S. (ohm) je podivný strategicko/akční mutantem. Hra se odehrává více-méně na bojových první světové války a již podle názvu je jasné, že převážně ve vzduchu. Ve strategické části je k dispozici obrovské množství bojových scénářů - od skutečných bitev (Verdun, Somme, Brusilovova ofenziva) až po přinejmenším podivné scénáře (Čarodějův zámek, Letecká bitva u Slavkova 1805 atd.), které mají být pravděpodobně oním komickým obveselením (HE HE HE!!).

Ne přehlédněme např. bojště jsou kromě lesů, vod a strání vyznačeny i vesnice, městečka, továrny, skladiště, mosty, letiště atd. Ovládat lze ale pouze letiště. A to přibližně takto: je možné vyslat skupiny bombardérů k náletům nad nepřátelskou cíle či stíhače k stíhání nepřátelských letadel. Tečka. Nic víc strategické části neobsahuje. Pokud to na vás ještě neoplyne příliš složité, podívejme se na jednoduché akční mezihry, tedy bombardování a vzdušné souboje.

"Bombardování" vypadá spíše jako bezduchý úlet chorého mozku v zachvatu tropické zimnice posuďte sami: před počítačem "náletu" se objeví jakási "fotografie" objektu s vyznačenými cíli. Úkolem hráče je pokud možno co nej-přesněji umístit zvolený bombardér na okraj přechy tak, aby

při vlastním "náletu" mohl zasáhnout co nejvíce cílů bez zbytečného manévrování. Uvážlivě-li, že jakékoli manévrování je téměř zcela nemožné. Jedinou možností je umístit bombardér tak, aby se osa letu kryla s co největším počtem cílů. Po umístění bombardéru začíná "nálet": objeví se výřez krajiny, pravděpodobně tak, jako ji vidět z letadla. Teď přichází nej-složitější, mozek a nervy drásající SUPER-AKČNÍ část, kdy hráč musí nasadit veškerý svůj um, zručnost a zkušenost a zasáhnout vyznačené cíle v záru Měta a krvavého boje. V praxi to ale znamená stisknout klávesu SPACE ve chvíli, kdy se cíl objeví. Nic víc. Pokud je náhoda na zemi více protiletadlových děl, smůla, bombardér je ztracen, protože manévrování je prakticky vyloučeno. Tolik k bombardování.

Pokud jde o vzdušné souboje, jsou celkem rozumné a mezi shareware programy by možná škodily jakýsi úspěch. Jako hlavní náplň hry jsou však zcela nedostačující, hráč tedy ovládá malinké letadélko v pohledu z boku, se kterým se dají dělat nejrůznější akrobatická čísla. Například: letět doleva, nebo křídlo doprava. Je možné i letět nahoru. A dolů. Po stisknutí klávesy DELETE se letadélko krátce přestří o 180 stupňů. A že dokonce i střílet. Souboje probíhají asi tak, že letadla létají zleva doprava a vzájemně po sobě střílí. Pokud jsou na obrazovce více než dvě letadla, jsou souboje navíc přehrány pomocí (AMIGA 500). I když s letadlem je možné provádět nejrůznější lo-plágy, spirály, vývrtky (otěvřáky, špeny, zátky...) v praxi je to téměř neproveditelné; nepřítelští piloti jsou různé zkušenosti (jako obvykle tady jsou i ostřílená osa - Oswald Boelcke, Manfred von Richthofen - nuda), ale tady neplatí čím zkušenější, tím více schopnosti ovládat letadlo. Stební piloti provádějí nejrůznější úhybné manévry, krouží dookola, vyhýbají se a... obvykle se dají střílet. Ti "Jepá" však jen létají zleva doprava a jakmile minou nepřítel, bláskově se otočí (potom ale letí už zprava doleva), střílí a... dají se taky střílet. Vzhledem k tomu, že jeden takový souboj se nahrává neskutečně dlouho a je většinou velmi krátký, jedinou možností jak si létání pořádně užít je zvolit trénink. Ale kvůli tomu přece nemá cenu kupovat celou hru.

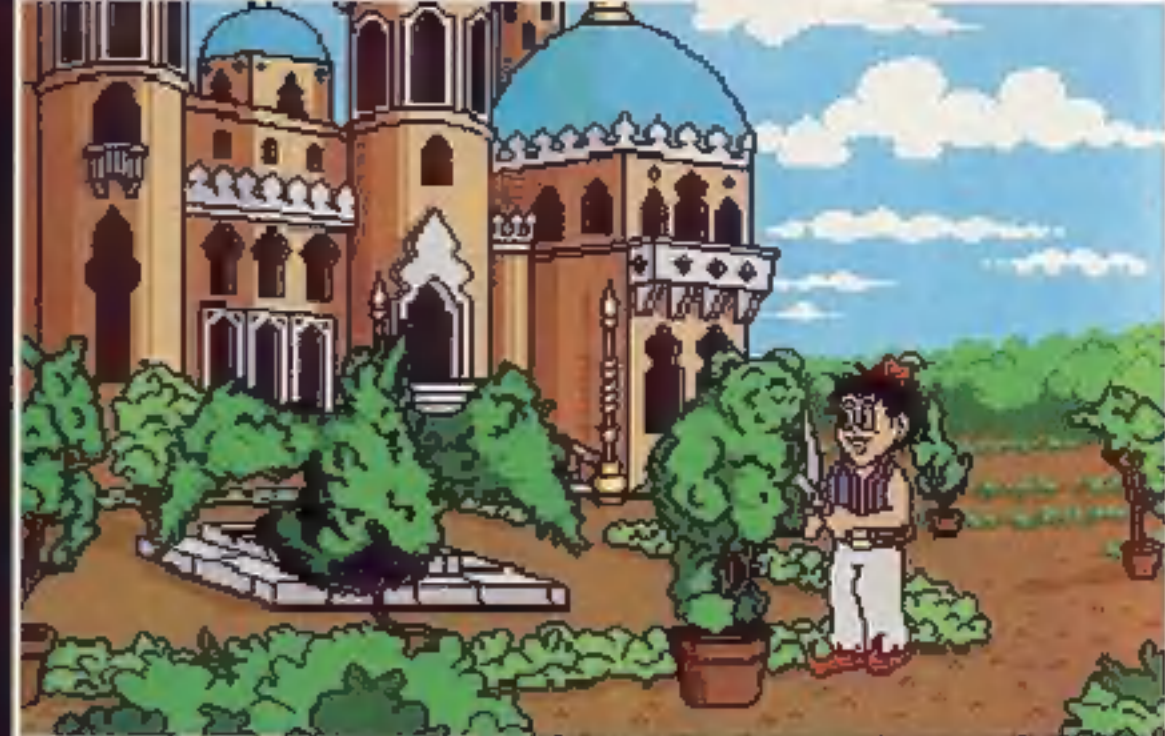
THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES je jednou z nejhorších her firmy MICROPROSE vůbec. Je tady sice několik světlých momentů, o kterých je třeba se zmínit, ale to jen pro doplnění: hra obsahuje editor map a bílých livponiů na zobrazení pokus GREMLIN GRAPHICS "vylepšit" LOTUS III editorem (trab), před jednoduchými souboji se vždy objeví citát jednoho ze vzdušných es, strategů či válečníků (pravděpodobně proto, aby nahrazení trvalo déle), je tady i spousta možností voleb (volba nepřátelského stratega a pilotů, ovládání letadla, dolet letadla...), náhodně zdigitalizované obrázky z novin, grafika letadýlek je celkem slušná, kreslička pod bombardéry také. Nejspíš na celé hře je, že ji můžete kdykoli vypnout. Když tomu i ale ještě kupovat nebudete!! ICE

Game Boy: The Ancient Art of War in the Skies

Firma: Microprose
Rok výroby: 1993
Typ hry: strategicko/akční
Na počítač: Amiga, ST, PC

Originalita: ***
Hlava: ***
Prostředí: ***
Grafika: ****
Hudba: ****
Effekty: ***

Podobnosti: kde je zálež o letadla a letadla v letadla



ARABIAN NIGHTS

Našeho hrdinu jménem Sinbad hr nalezneme jednoho krásného slunného dne v rozsáhlých Kalilových zahradách. Je to opravdově těžká práce být Asistentem druhé třídy u Kalilova vrchního zahradníka, ale má i několik světlých momentů... Každý den krásnou přín-Leilu stojící na balkoně. Jen kdyby si Sinbad někdy... nad slunce jasněji, co se bude dít dál, aby mohla klasické orientální pohádka veselě pokračovat; princezna bude samozřejmě zlým démonem, Sinbad se ji pokusí zachránit, ale bude lapen palácovou stráží, zmizení princezny a vsazen do nejmenšího žaláře. Jediným způsobem, jak se zbavit viny je zachránit princeznu a dokázat svoji nevinnu...

Možná se již někdo z vás řekl, že otavřel špatný časopis. Ne, nekekejte se, jste stále na stránkách EXCALIBURu, jen se vás snažím vpravit do děje hry ARABIAN NIGHTS firmy Kreslils. Úvod máme za sebou, posuňte se do hry samotné.

Po nastavení několika úvodních voleb jako je počet životů, obtížnost či úroveň detailů začíná hra samotná. Měkkí jinde než ve vězení. Přiznám se, že jsem v životě ve vězení nebyl, něco mi říká, že toto vězení je trochu podivné; v tohu celý je truhla s... od dveří. Už jsem viděl řadu způsobů útěku z vězení ve spoustě her (LUTE OF THE TEMPTRESS, CURSE OF ENCHANTIA, ISHAR II), ale tento způsob mi připadá všech nejoriginálnější. Ale co, cesta z cely je volná, teď jen najít cestu z vězení van. Ale jak ji vlastně budeme hledat?

ARABIAN NIGHTS je v zásadě jednoduchou akční chodičkou/mláličkou s lehounkým nádechem adventure. Ten nádech je ale tak lehounký, že nepoleká ani toho nejméně zkušeného začátečníka. V každé z 8 2D zón lze najít, případně koupit něco málo předmětů, které pomohou při postupu ve hře. Například po sebrání určitého počtu diamantů ve vězení lze od takřka koupit ztuhlého

hada, který poslouží jako rumpál pro uvolnění vězně, který má pakli, s jehož pomocí lze uprchnout z vězení. Zní složitěji, ale vzhledem k tomu, že v první úrovni není mnoho předmětů, není tady řešit. Pokud jde o děj, posuďte:

Z vězení vede do temného plného jakých létajících poltů. Na konci lona je čarodějnice, která dokáže vyrobit létající koberec. Stáva. Další úroveň odehrává vzduchu. Sinbad se vznáší létajícími koberci a střílí svépě vypadačích arabech šlapacích vrtulnicích, balónech, poutlových balóncích a vzdušných korábech (tato zóna malinko připomíná vzdušné boje ve hře STORMMASTER prováděný). Další cesta vede palubu a podpalubi námořní galeony, pomocí laktvaru od lodního kuchaře se Sinbad potopí pod hladinu moře, aby vchod diamantových dolů. Potom si chvíli zajezdí důlním vozíkem a projde přes nebezpečné doily. Následuje další let, na jehož konci odporný létající démon a potom již Sinbada čeká finální zóna ve Vezírově létající ležové pvnosti. Kromě toho, že je tady spousta nepřátel a pasí to celkem klouže... ARABIAN NIGHTS vypadá tak, jako většina 2D akčních plošinkových chodiček. Nic nového, nic převratného, nic úchvatného. Grafika je celkem slušná, ale na ty vás, kteří již viděli hru LIONHEART, bude asi působit jen jako slabý odvar. Hudba je velice orientální, ale nemůžu říci, že by na mě nějak výrazně zapůsobila. Nemůžu si pomoci. Celá hra je, alespoň v posledních úrovních, můj vkus trochu moc obtížná, a tak by možná neškodila možnost CONTINUE či podobné legrácky. Bohužel chybí. Pokud hledáte propracovanou akční adventura, poohlédněte se raději jinde. Pokud ale spokojíte s roztomilou nenáročnou hrou, jistě se vám v záru arabských nocí zalíbí.

ICE

Game Boy: Arabian Nights

Firma: Kreslils
Rok výroby: 1993
Typ hry: akční
Na počítač: Amiga, ST, C64

Originalita: ***
Hlava: ***
Prostředí: ***
Grafika: ***
Hudba: ***
Effekty: ***

EXCALIBUR verdikt: 61

Podobnosti: Fortemlě.



Zase další výtvor ze série nějakých stupňů sportovních simulací. Kulečník... A tenhle je navíc ještě od Archera Macleana. Již se chystám použít obvyklou kombinaci kláves (ctrl-A-A; ctrl-alt-delele)... Počkat! Od Archera Macleana?! Cože, kulečník od toho Archera Macleana, co naprogramoval jednu z nejrychlejších, nejskvělejších a nejdokonalejších her na Atari800, International Karate? Od toho, co i na tom nejpomalejším počítači dosáhne ohromujících výsledků? Ten systémový génius, co si sám dělá grafiku, hudbu a sám programuje, a to s báječnými výsledky (již zmíněné Int. Karate, ale i spousta dalších her, mezi nimi i jedna z jeho prvních na Amigu, a to pokračování Int. Karate +) ještě žije? Ano, a právě těm, kdož o něm někdy pochybovali, se Maclean mstí a to tím nepekelnějším a nejrafinovanějším způsobem, jaký kdy mohl být vymyšlen. Naprogramoval hru, která je natolik skvělá, že gamesnikům pořádně zamotá hlavu (z rychlé grafiky), zavaří mozek (z těžkých soupeřů), způsobí těžké křeče vaší citové bránici (úchylnými **trick shoty** v hře, později přiblížím).

Po klasickém osmibitovém úvodu (namuším **trick shot** všichni), kdy člověk ztrácí chuť do života, nastává okamžik **trick shot** - před vámi se ukáže horní menu a jste totálně ztraceni. I ti, kdož kulečník příliš nemilují, **trick shot** a po několika vteřinách budou obíhat v táhlem okolo stolu a stanou se z nich (alespoň na chvíli) vášniví příznivci kulečníku. Na výběr **trick shot** několik způsobů, jak vybit své „geometrické choutky“ u kulečnickového stolu; buďto provádět **trick shot** kousky v **trick shot** editoru a **trick shot** v zápasu proti počítači (máte na výběr **trick shot** čtyř soupeřů, které simuluje **trick shot** počítač; z vlastní zkušenosti **trick shot** nedoporučuji **trick shot** jednoho, protože pokud jste úplný začátečník, pak se po několika málo minutách hraní s nejtěžším protivníkem Tomem (tak se ten druhý nejmeně orudovaný hráč jmenuje, nevařte se tak hloupě, pochopitelně, že **trick shot** první jste vy) ocitáte na pokraji úplného vyčerpání, anebo vás pohltí komplex méněcennosti, zkrátka, pan Archer Maclean **trick shot** jednu věc, a to hráči obtížnost, tedy možnost, že byste někdy porazili toho nejzkušenějšího hráče je minimální, nicméně nezoufajte, i přesto je **trick shot** spousta věcí, které stojí za to. 1) To, že byste cokoliv nepochopili, ne nemůže stát (pokud nejste zrovna analfabet či neumíte anglicky), neboť kdykoliv během hry si můžete vyvolat help-screen, která obsahuje absolutně vše, co se týče hry, poplay ikon, procedur, úkonů atd. 2) Hra se zda být zábavnou, hlavně, když ji hrají dva hráči proti **trick shot**, (k tomu stačí pouze jedna myš), zvláště, když kulečník

Název hry: **Jimmy White's Snooker**
Firma: Virgin Games
Rok výroby: 1991
Typ hry: sport
Na počítači: PC, Amiga, Atari ST
Ovládací: myš
Originalita: **trick shot**
Zábava: **trick shot**
Prostředí: **trick shot**
Grafika: **trick shot**
Zvuk: **trick shot**
Efekty: **trick shot**

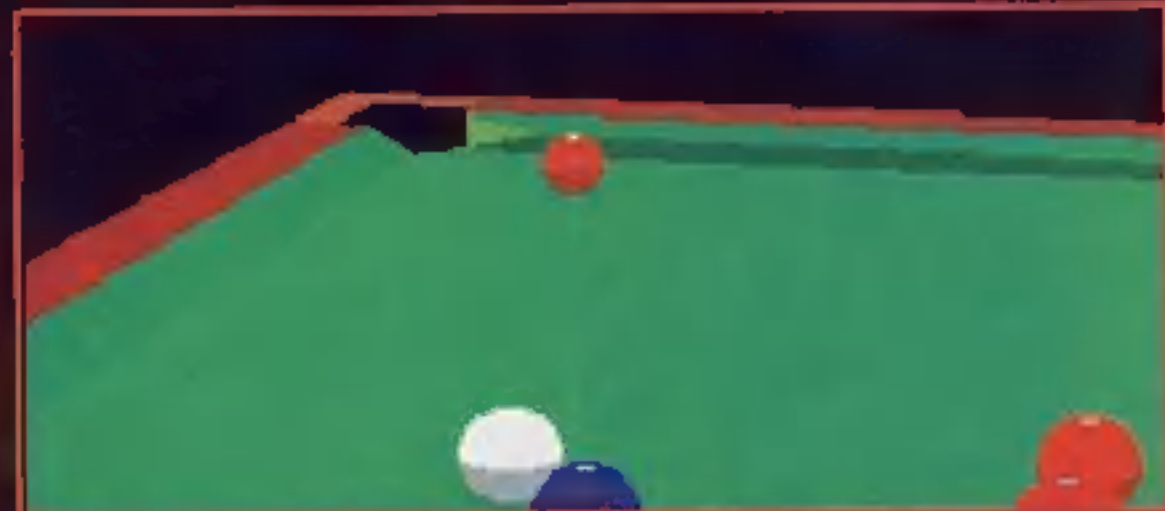
TRICK SHOT
Poznámka: U každého **trick shot** je **trick shot** na co přiblížit, například **trick shot** add, kdy hráči počítač sám proti sobě a divíte se. Je to skvělé!



JIMMY WHITE'S SNOOKER

vůbec neumí a ještě si to vůbec nejsou ochotni přiznat. (Pochopitelně, s větší hráčskou dovedností a zručností hra ztrácí na zábavě a **trick shot** geometrickou olympiádu).
3) Skvělý trick-shot-editor (pro **trick shot** vyčerpání: editor, ve kterém si můžete umístit jakoukoliv kouli kam chcete a pak s ní otestovat způsobem, jaký je vám líbý), je snadno ovladatelný a schopný plně uspokojit jakéhokoliv fanatického hráče, zkrátka ti, co se **trick shot** chtějí stáť sto procentně ukojení

ne: editor, ve kterém si můžete umístit jakoukoliv kouli kam chcete a pak s ní otestovat způsobem, jaký je vám líbý), je snadno ovladatelný a schopný plně uspokojit jakéhokoliv fanatického hráče, zkrátka ti, co se **trick shot** chtějí stáť sto procentně ukojení



vlastní hrou, mohou se vyřádit v trick shotu. 4) Kromě toho, že je Archer Maclean výborným programátorem, má také zvláštní smysl pro humor. Pokud jsou vaše smysly unaveny a jste na nejlepší cestě usnout, pak vezte, že vás tvůrce hry usnout nenóchá. V případě jakéhokoli další pauzy v hraní se začnou barevné koule smát, vyplazují na vás jazyk, krouží očima, ba dokonce, žrdé na původ programátorův i svůj, vytáhnou před vašími zraky transparent s nápisem „MADE IN ENGLAND“. Kromě nezbedných kulečnickových koulí se zde také vyskytují mouchy, které vám vládnou do obrazu, lezou po stole, tudíž i nervóznější z vás jsou **trick shot** přímém nebezpečí nervového zhroucení... Shrnuli tedy přednosti a budu-li uvažovat nevýhody (má to vůbec nějaké?), pak se hra jeví jako jedna z nejlepších vektorových sportovních simulací, u které převládá technické provedení, rychlost animací a realistické nájezdy kamor **trick shot** vlastní hrátelnosti (neříkám, že se to **trick shot** hrát, prostě jen tvrdím, že **trick shot** není ta pravá zábava, kterou gamesnik potřebuje). Ale i přesto **trick shot** můžete vzít ponaučení: 1) Nikdy neztrácejte sportovní simulátory, mohou být skvělé. 2) Nikdy nepodceňujte Archera Macleana, je to génius. 3) Nic mne nenapadá... tak třeba 3) Nikdy neskákejte po hlavě do **trick shot**, ve kterém není voda. **JÁ (T.D.T.)**

Není to tak dávno, kdy Gremlin Graphics (Lotus, Suspicious Cargo, aj.) vytvořily hru Space Crusade. Proč ji připomínám? Předmět dnešní recenze je totiž v mnohém podobný tomuto staršímu díku. I tato hra, ač spadá do žánru RPG (hry v hlavní roli), má umístění děje přesunuto z větem ošlehaných a koně zdupaných plání dávnověku do nekonečných vesmírných dálav. Neříkám, že tato změna je příliš originální (podobného ražení jsou kromě již zmíněné hry Space Crusade i Planet's Edge od tvůrce Might & Magic, či Spelljammer: Pirates of Realmspace odSSI), ale Space Hulk je všechny o dost překonal a stal se tak zřejmě nejlepším zpracováním svého tématu. A o čem hra vlastně je?

Celý vesmír je v daleké budoucnosti zmítán válkou. V dávných dobách záhadné stvoření Zlo s nebyvalou silou zaútočilo na impérium. Císař, vědom si nastávající hrozby, již léta předtím vytvořil silnou armádu z geneticky upravených lidských jedinců. Tito válečníci žijí v uzavřených komunitách ve vzájemné závislosti jednotlivce na celku, a tvoří tak uzavřený systém svázaný zásadami, zákony a láskou k vladaři. Jeden za všechny, všichni za jednoho. To je pravidlo, které musí být bez výjimky dodržováno. Každý každému je v této mocné armádě bratrem a ochráncem. Ztráty jsou pocítvány všemi částmi celku stejně silně. Obličej v kovové pancíři a vyzbrojení nejmodernější technikou (plazmohomety, raketomety, atd.) se vrhají na nepřátelským bojištěm. Ty jsou

SPACE HULK

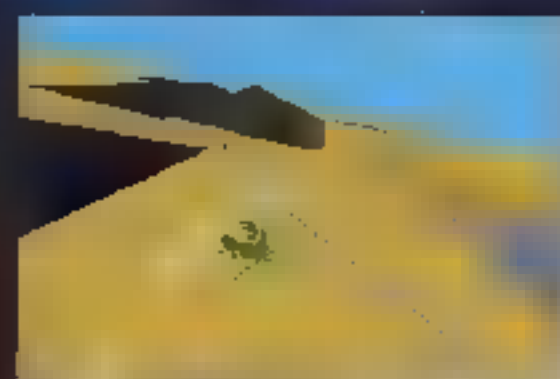
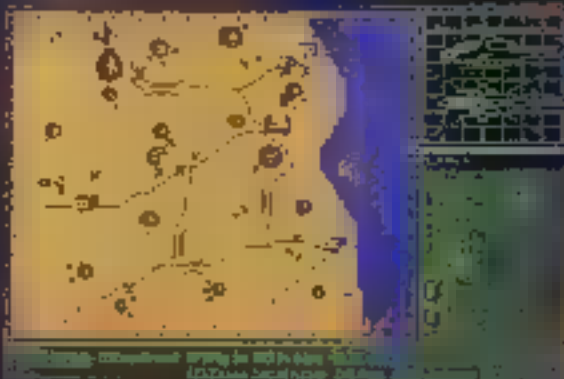
však také velmi silné. Vedení tajemným služebníkem Zla, dorážejí tato odporná (ale přesto podivně lidská) monstra přes velké ztráty znovu a znovu na impériální pozice. Později válčícím přestávají být samotné planety císařství. Boj se stává více partizánským a přesouvá se na paluby obrovských (několik kilometrů dlouhých) vesmírných lodí zájímajících komunikaci mezi světy, přepravu osadníků, potraviny a jiných životně důležitých materiálů. Císařské lodě plující „mimo-prostorem“ jsou neustále napadány oddíly nepřátel. Primitivní, nepoužívací nástroje, ale přesto nebezpeční vrtálci vyzbrojení smrtícími tesáky a drápy představují skutečnou hrozbu pro každého uvnitř plavidla. Bloudící po temné nekonečných chodbách na palubách oválných těles rakety hledají své oběti. Tu, je-li chycena, čeká smrt, je-li podoba se nalézá hluboko za hranicemi představitivosti. Nestvůra žpenou laskou bytost obamkne svými končetinami a jazykem vnese hluboko do jejího záškrabého ústrov této parodii laskavého polibku neklade kamel do nitra „hostitelova“ těla vejce, z něž se vyklubá značně humanoidní polomek (scénářská hra zřejmě viděl film Vešlelec - pozn. autor). Tak rozšiřují své řady a nebudou-li zastaveni, naše rasa bude vyhubena a oni obsadí celý

vesmír. „Vesmírná marina“ má tedy jasný úkol: zničit navštívené návštěvníky. K tomu jí dopomáhají jasná mysl císařova. (A též rychlé reakce velkých důstojníků). Právě do této role, do role velkého důstojníka, obsadili tvůrci Space Hulka hráče. Ze svého velína vidíte a slyšíte díky kamerám a mikrofonům na ramenou vám přidělených vojáků totéž, co oni. Sedíte před ovládacím panelem majícím pět obrazovek. Jedna je hlavní (velká, ve středu pulsu) a zbývající čtyři jsou vedlejší (jsou umístěny nad hlavní a jsou menší). Malé „okénky“ zobrazují pohledy jednotlivých členů oddílu. Přepnete-li na jednu z nich, obraz se zvětší na hlavní obrazovku. Pro rychlejší zhlédnutí přehledu a pro strategicky rozbor situace slouží mapa bojště. Po ní můžete celé jednotky přesouvat a rozmisťovat i jednotlivé vojáky. Ti uposlechnou všechny vaše rozkazy. Proto je nutné každý krok důkladně rozvést. Zkrátka strategie... Co troši trů velmi zajímavou je její atmosféra. Před každou akcí se určení komand

sejdou k jakémusi obědu. Jde vlastně o briefing, ale **trick shot** velmi mystickým nádechem. Prostředí lodí jsou naplněny výkřiky hrůzy, duněním motorů a skřípěním kovových konstrukcí. Grafika ne nepodobná té ve hře Oblitus (ne svým uměleckým ztvárněním, ale systémem) vás jistě nadchne. Plynulý pohyb prostředím hry není sice zpracován ve „free action“ stylu jako Ultima Underworld (nemáte možnost pohledu na stropy místnosti a nelze se ani přiblížit ke stěnám - pohybuje se jen vpřed, vzad a směr měníte otočením do stran vždy o devadesát stupňů), ale plně slouží účelům hry. Doplním-li, že jedním z hlavních grafiků je známý sci-fi kreslíř Tim White (autor mnoha děl i v oblasti počítačových her, zejména plakátů pro prezentační bar od Psygnosis), mnohé srdce zaplesá a po Space Hulku zalouží.

Hru doporučuji. Spolu s ní obdržíte výborně napsaný manuál s mapami všech levelů doplněný působivými kresbami od velkých jmen z řad sci-fi malířů. Z této příložené příručky vyčtete vše, co je ke hře potřebné (dokonce se dozvíte i to, jak vypadají stolní hry na jeřichů bázi byl Space Hulk vytvořen). Při hraní této pečlivě namyšlené směsi hororu a strategie jistě zažijete spoustu zábavy. Firma Virgin, jež nás hru dovezla, zaslouží velký dík. Luke

Název hry: **Space Hulk**
Firma: Electronic Arts
Rok výroby: 1993
Typ hry: strategie
Na počítači: MS-DOS, Amiga
Ovládací: myš
Originalita: **trick shot**
Zábava: **trick shot**
Prostředí: **trick shot**
Grafika: **trick shot**
Zvuk: **trick shot**
Efekty: **trick shot**



Firmy MICROPROSE má bylo odjakživa. Mála totiž velkou smůlu v tom, že nebyla absolutní špičkou. To byl jeden z významných důvodů, proč se Microprose jistou dobu ztrácela v pozadí, zakryta spolky jako je Sierra, Line, Virgin, Origin atd. I přesto, že z její dílny vyšly takové lahůdky jako byla F-15 II, ale i F19, jež i u Amigistů, kteří Microprose v té době nějak navrhovali, vyvolalo odezvu a dalo se říci, že stará dobrá F-15 II se na Amigách hrála vlastně naprosto ze všech tehdejších leteckých simulátorů. Vždyť právě Microprose byli ti, kdož všem programátorům, kteří psali na PC, naznačili, že k tomu, aby na Amigě vznikla dobrá hra, nestačí jenom zkonvertovat grafiku z PC, mírně poopravit instrukční kód a vypustit hudbu a zvuky, ale celou hru musíme programovat od základů znova a kýžený efekt se dostaví. Tedy v posledních letech se zdálo, že Microprose pomalu začínají rozpadat a že bude všemu konec.

Ale zdání klame. Mezitím Microprose nabrala druhý dech a rozhodla se, že napraví to, co zameškala. A od té doby plní svůj slib a na trh uvádí jednu hru lepší než druhou. A tak se na monitory bohužel pouze PC a kompatibilních dostal TASK FORCE, rychlý vektorový mořský simulátor ponorek a lodí, F-15 III, realistické pokračování letové simulace, Harrier Jump Jet, traktátová lahůdka, kterou pry Microprose odvážně připravuje i na Amigu a v neposlední řadě i The Legacy, adventure s ryby role-playing-game, kteroužto chlapi od Microprose dokázali, že kromě rychlých unáhlených vektorových objektů zvládají i tak dlouhodobé a náročné tématicky. Asi nejzajímavějším projektem byla snaha o vytvoření kvalitního simulátoru vrtnutí, jenž by nebyl nudný a přitom by nebyl lživý, jako jich byli dosud.

GUNSHIP 2000



První velšina

Microprose se vrhla do Gunship 2000 a pár měsíců vypořela první GUNSHIP (v pašánském žargonu GUNSHIP), který se v roce 1993 vydal na svět. Gunship 2000 někdy se Amigu. Ale to neznáte Microprose. Sice v velkém zpoždění, ale přece Gunship 2000 na monitory Amigistů a je to velká překvapení, neboť GS2000 je v roce 1993 vydaný a rychlý, a ten komu se rychle nezda může změnit.

o již v době, kdy jsem GS2000 znal z PC a musím uznat, že Gunship 2000 se neobával, že by někdy se Amigu. Ale to neznáte Microprose. Sice v velkém zpoždění, ale přece Gunship 2000 na monitory Amigistů a je to velká překvapení, neboť GS2000 je v roce 1993 vydaný a rychlý, a ten komu se rychle nezda může změnit.

Název hry:	Gunship 2000
Firma:	Microprose
Rok vydání:	1993
Typ hry:	simulátor
Na počítači:	Amiga, MS-DOS
Originalita:	★★★★★
Státní:	★★★★★
Prostředí:	★★★★★
Grafika:	★★★★★
Zvuky:	★★★★★
Effekty:	★★★★★
EWALIPUR verdikt:	65

celatily, elekty, zkrátka spokojeni budou jak ti, co milují realistický terén, tak ti co jsou raději bez detailů, ale zase o to rychlejší. Verze pro Amigu přichází na čtyřech disketách, které skrývají podstatně více než byste očekávali. Velice pěkně, leč krátké demo, které přestože trvá asi šest vteřin, neztrácí své kouzlo a pozvolna vás vpravuje do prostředí, ze kterého je cítit pach nehty a kde zvuky rotačních děl a naváděných rakel jsou zvukem přirozeným. Poté, co se podepíšete a stanete se jedním z pilotů, můžete se rozhodnout, že z trainingem ostrým letem (vy kteří se do všeho chcete vrhnout po hlavě, vy klidná můžete začít ostrým letem, neboť první mise, které let obsahuje jsou zcela prosté). Před vlastním začátkem hry se před vámi objeví ovládací panel plný různých šoupátek, páček a přepínačů, které po blízkém prozkoumání shledáte užitečnými a právě pomocí nich nastavíte obtížnost letu (přistání, počasí, úroveň nepřátelských vojsk atd.) a pak jen odskočíte červený kryl a přepnutím tlačítka do polohy POWER ON se vydáte do boje. A budete si jisti, že ten je neúprosný. Kopcovité terény jsou moc pěkně vylešeny, zcela rychle počítané vektory, spousta pohledů na vrtnutí z různých stran, ba dokonce se naskytne i pohledy na cíle (primary and secondary targets). Nepřátelé doveďte být pěkně zákeří a nejednou vám velice nepříjemní. Případě mi hloupě vám říci nějaké další detaily, neboť v tom se musíte souhlasit, že o leteckém simulátoru není radno mluvit, ten prostě musíte hrát. Shrnutí: zcela rychlý, dynamická hra, a které musíte často používat své strategické uvažování. Dokonale militantská hudba, možností používá při řešení některých mla wingmana, proslá programátři se snažili o komplexní simulátor se vším všudy a to se jim bezesporu povedlo. MICROPROSE nám Amigistům opět dokázali, že patří mezi tu malou skupinu programátorů, do se neboli vyrobit hru pro naše počítače a přitom tomu věnovat stejné energie, jako věnovali verzi pro PC.

T.O.T

Vdolních filosofie se vyskytla spousta jmen a spousta učenců, kteří od pradávna snažili pochopit podstatu světa. Snažili se zjistit, jakých základních je náš živý i neživý svět tvořen. Každý z nás by jistě několik takovýchto „substancí“ dokázal sám vyjmenovat; země, voda, vzduch, oheň. Všechny tyto látky vedly zákonitě k myšlence o původu lidského, ale i obecného bytí. Například řecký filosof Tháles patřil do Miletécké školy (cca 6. stol. B.C.) považoval za prazáklad všeho, za „arché“ vodu. Anaximenes se naopak domníval, že oním základem a prvopočátkem je vzduch. Není bez zajímavosti, že Anaximandros...

Ale to by protentokrát z klasické filosofie snad stačilo. Začneme se raději věnovat hře MORPH, kterou vytvořila firma Millenium v roce 1993 a jejíž recenzi zde pravděpodobně očekáváte. Takže MORPH; když římský básník Publius Ovidius Naso (43 B.C. - 18 A.D.) napsal svoje Proměny... (GARRARRR#S!%N#P#...UŽ DOST!!! - red.).

Firma Millenium je u nás známa především svými strategickými a několika lehce adventurovými hrami. Vzpomeňme třeba jen na hry ADVENTURES OF ROBIN HOOD, GLOBAL EFFECT, ROME A.D.92 a další. V dílně programátorů této firmy se ještě mnoho akčních her nezrodilo. Aby přechod od strategie k akčním hrám byl plynulý, aby ona „metamorfóza“ proběhla bez větších problémů, je tedy hra MORPH, tedy hra o proměně, o změně podstaty, o změně bytí. Filosofický úvod nebyl tak úplně bezúčelný.

MORPH



Název hry:	Morph
Firma:	Millenium
Rok vydání:	1993
Typ hry:	logická
Na počítači:	Amiga, Atari ST
Originalita:	★★★★★
Státní:	★★★★★
Prostředí:	★★★★★
Grafika:	★★★★★
Zvuky:	★★★★★
Effekty:	★★★★★
EWALIPUR verdikt:	57

Dnes už je úplně jedno, jak se našeho příběhu přihodila ona nemilá trapná záležitost. Řekneme, že jednou v bouři absolvoval jistý pokus, který byl ve svých důsledcích ne zcela úspěšný a se vymkl předpokladům jeho tvůrce. Jisté ale je, že se náš hrdina proměnil z malého chlapce v ještě menší kousek čehosi, co se ještě navíc dokáže hbitě měnit. Zná to složitě? Ještě ať počkáte!

Kdyby MORPH nebyl hrou tak podivnou, označili bychom jej za 2D logickou plošinkovou chůdčku. Jenomže MORPH je podivnou hrou. Hlavní hrdina, tedy hráč, totiž není přesně specifikovatelný - je to zkrátka Morph. Během jediného okamžiku dokáže změnit svoji prapodstatu do něčeho zcela jiného. Jaké tedy jsou možnosti existence tohoto tvora? Morph může být buďto železnou koulí, která je velmi těžká a prorazí vše, co se jí postaví do cesty. Nebo lehkým natukovací balonkem, který skáče a rychle se kutálí. Další z metamorfóz je voas, v této

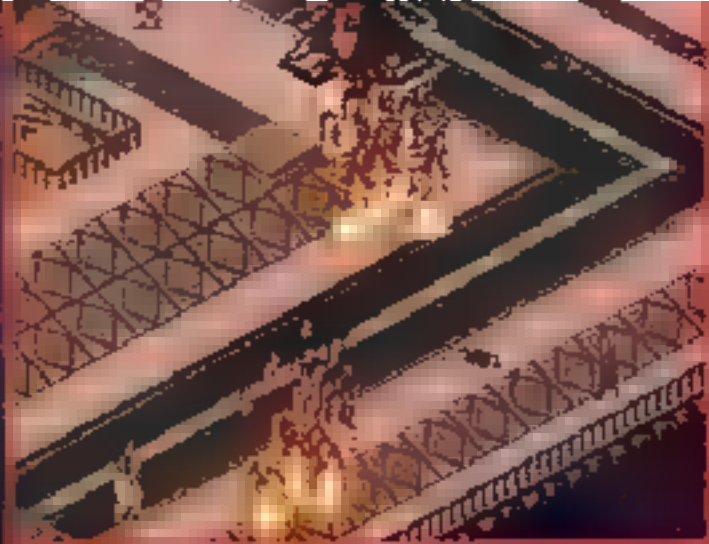
podobě dokáže náš například proniknout mříží. Posledním druhem existence je tedy vzduch, a Morph v této podobě jako oblaček vznáší vzhůru a vzhůru.

Abyste nebylo všechno tak jednoduché, hra je rozdělena do čtyřech zón, z nichž každý má po šesti úrovních. V každé z těchto úrovní je jedno ozubené kolečko - část stroje, který se tak nešťastně poškodil při explozi v laboratoři. Když se podaří získat všech 24 částí stroje, je vyhráno a Morph se může vrátit zpět do své lidské podoby. Předtím ale musí projít laboratoří, továrnou, zahradou a stoky. Není to nic lehkého.

MORPH samozřejmě není jen bezcílým a anachronickým procházením jednotlivých úrovní. Jedná se spíše o hru logickou, a tak se tedy jistě trochu zapojujete u několika logi-

ckých problémů. V každé úrovni je jednak omezen počet proměn a omezený počet tvarů, do kterých se lze měnit. Kromě toho je tedy spousta nástrah a překážek, které lze překonat pouze kombinací všech tvarů; vůlák sice vyseje oblaček balonků, ale ne železnou kouli. Kahan propálí balón, ale voda jej uhasí. Jsou tedy i bodáky, magnety, nádrže s kyselinou, kanály a další překážky.

MORPH je zkrátka hrou mimě podivnou. V každém případě jsem ještě něco podobného nikdy neviděl. Neznamena to, že by byla hra špatná, jen chvíli trvá, než si člověk zvykne na tak častou změnu podoby. Ale co, změna je život a hra je jenom hra. Jestli tedy máte chuť nechat se transformovat do kapky vody či oblačku páry, rozhodně si nenechte hru MORPH ujít. Není vůbec špatná.



SYNDICATE

V lidstvo nadlouho musí žít ve světě, jehož stěny jsou z kamene. Lidské tělo a orgány vůbec půjdou na prodej jako nízký přírůstek. Velké světové firmy (neboli syndikáty) se spojí do nadvládních kolosů. Male státočky budou spolknuty mohutným kapitálem. Brzy Země ovládne několik hlavních syndikátů, jejichž moc začne diktovat zákony. Velkým zlomem v pohyblivých událostech je vynález čipu evropským syndikátem. Čip je možno připojit na konec lidské míchy, což nejpřesvědčivěji drágo, která dovede modifikovat jakoukoliv vnímavost okolí. Pomocí něj je možno učinit z člověka poslušného robota, který ochotou, kdykoli jeho mateřská firma něco požádá. Stálí firmy výroby čipů brzy úspěšně okopírují a nastává bitva o světovou trh. Vojska syndikátů jsou speciální agentu složení z nejefektivnějších lidských orgánů

...a z nich i zbytečné, jejichž vstřícnost a efektivita umožňuje průměrnému člověku. Celý tento zabiják jsou posláni do nepřátelských měst s podvratnými úkoly. Mimo jiné v zájmu firm získávat další maso pro své agenty. Děje se tak odbojováním lokálních zvaných přesvědčovač (Persuader). Ovládnutý člověk se časem probudí na operačním stole při odězavání končetin. Jeho ruce budou střílet po vlastních idech a novy přenesou agenta do vražedných akcí. Mistr spory mezi syndikáty se stáváji globální válkou. Nastává boj o moc. Nová území se získávají sabotáží, vraždami nebo přímým. Každá firma má skupinu specialistů nejlepších agentů pro speciální úkoly. Vy jste vůdce jedné takové skupiny sabotáží, pracující pro evropský syndikát. Vaším úkolem je dobýt svět křivostí vašich

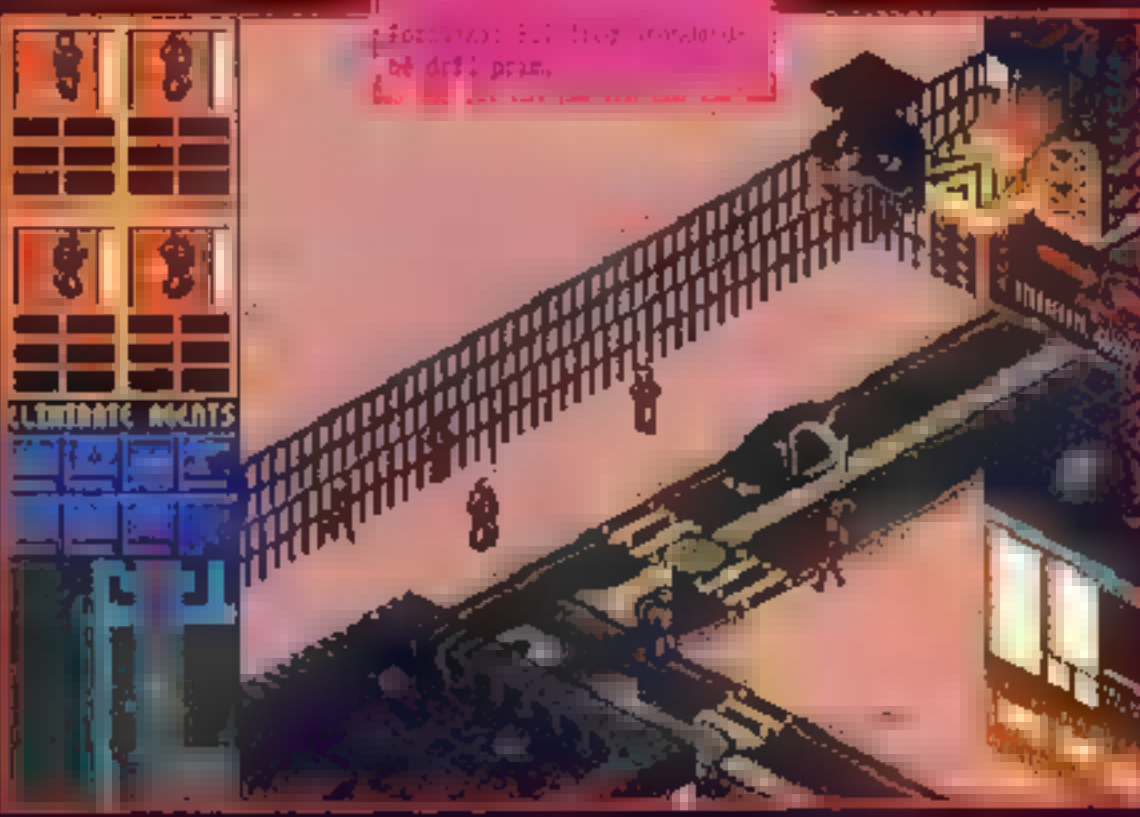
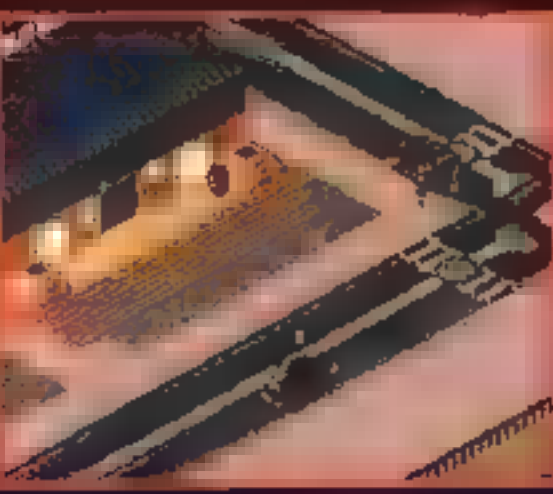
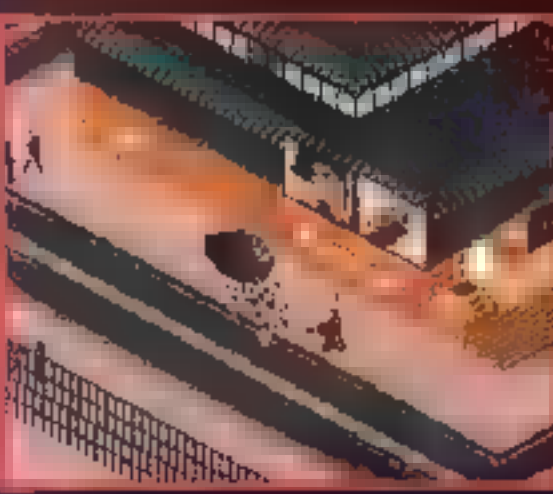
...a i sice cpeť vsadit na správnou mysl světa obyčejného houly malých lidí, avšak tentokrát nejde o taktiku, ale o akci. Se skupinkou agentů musíte infiltrovat nepřátelská města a základny s úmyslem co nejvíce uskočit všemu živému. Tato činnost je samozřejmě nelegální, takže se musíte obíhat v zapadlých uličkách. Kromě zabíjení nepřátelských agentů existují i jiné způsoby odresgování - kosení civilistů, demolování budov a automobilů, požáry, přesvědčování - persuaderem, apod. Města dodává hromadnému ničení to pravé potěšení z destrukce. V VGA grafice se všude slovíčky lidíček, jezdi, bláží samoloty, zaří nástěnné animované reklamy a spousta jiných. Města mají své policejní hlídky, obchodní parky, kanály podjez-

dy i nadjezdy a dokonce vysuté dráhy s malými vláčky. Netřeba dodávat, že jak automobily, tak vlaky můžete běžně používat pro pohyb městem. Přesířky při jízdě automobilem nejsou výjimkou, časem se dostanete až ke stříkání napalmu z průzoru tanku. Zvuky jsou více méně realistické. Uslýšíte smrtelné chroptění, štekání kulometů a vůbec celou již dobře známou škálu smrtelné symfonie. Hra je správně kořeněná rozlomilými dodatky, například, zapálení člověka plamenometem, vyřídí se v křídlech napříč ulicí a zapaluje kolemjdoucí. Občas tak vznikne i poměrně rozsáhlá řetězová reakce. Mrhováním můžete posbírat zbraně a osobní věci k vlastnímu prospěchu. Je tedy obzvláště radostné zabít nepřitele s rotačním kulometem, jelikož tento kulomet je pro vás novou užitečnou zbraní. Vzorou ihned předáte svým specialistům, aby ji ozebrali a prodali do výroby. Přílišné zabíjení civilistů a polícatí vody k dlouhodobým lfenicím s potíráním vzpour a demonstrací, což je při dobývání světa poměrně nepříjemné zdržování.

Všechny tyto hračky jsou sice moc hezké a rozlomilé, avšak nároky na hardware Bullfrog tentokrát pákne přestřelil a mnoho pařanů zjistí, že si Syndicate vůbec nezhraje prostě proto, že si zatím nakoupil PC 486 a výše. Pokud s takovými pařan hrdinsky rozhodne spustit Syndicate i proti vůli svého PC, pozná, co je to zpomalený náhý lili a pákne se nařlivo. To je asi jediné minus této jinak dobré akce. Možná trochu humanistického přístupu neškodila, ale to už nechme na autorech. **ANDREW**

Název:	Syndicate
Vydavatel:	Electronic Arts - Bullfrog
Vydáno:	1993
Typ hry:	akční
Platformy:	MS-DOS, Amiga
Originalita:	80%
Trávení:	80%
Prostředí:	80%
Grafika:	80%
Zvuky:	80%
Střelný:	80%

...a i sice cpeť vsadit na správnou mysl světa obyčejného houly malých lidí, avšak tentokrát nejde o taktiku, ale o akci.



DOGFIGHT

Mám rád letání. Mám celkem rád i simulátory. A mám v oblíbené firmě MICROPROSE. Dá se říci, že... (EHM! Víte, naše recenze píšeme ve skutečnosti do předtištěných formulářů, kde chybí jen název hry a několik charakteristik. Je to celkem snadné - Rad.) Je s podivem, jak firma MICROPROSE stále drží krok s ostatními softwarovými firmami. Jejich výtvary v oblasti simulátorů patří stále mezi klasické mezníky v království počítačových zábav. V poslední době se sice MICROPROSE víceméně poněkud nešťastně pokouší o rozšíření žánru své tvorby i mimo rodinu simulátorů, ale tyto výtvary jsou spíše ztvárněny přetm a varováním, že „I mistr lesa se někdy ulne“ (RETURN OF THE PHANTOM, THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES - tady se tesar utnul opravdu pořádně! Abychom ale jenom nehanili, LEGACY byla hra opravdu kvalitní). DOGFIGHT je ale ujštěním, že MIC-

ROPROSE ještě stále mají pařanskou... světu co nabídnout, a že pokud se „švec drží svého kopyla“, může vzniknout i docela pěkný kousek. Po tak rozsáhlém úvodu, hlubokých myšlenkách a starých příslovích je asi většina z vás jasně, o co ve hře DOGFIGHT pravděpodobně půjde. Ano, hádáte správně dát (! - rad.), DOGFIGHT je letový simulátor. V anglickém AMIGA POWERu nedávno recenzovali hru stejné firmy, hru B-17 FLYING FORTRESS přibližně takto: „Totéž není ten druh simulátoru, kde skočíte do kokpitu, chytíte knipl a v prvních pěti minutách zničíte všechny Německo/Rusko/Rácké letouny svým Super-Mega-Hi-tec raketami.“ Po pravdě řečeno, DOGFIGHT je přesně tou hrou, pro kterou platí předchozí charakteristika. MICROPROSE se tentokrát rozhodl přit s něčím novým a na rozdíl od THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES se jímto celkem podařilo. Je jasné, že pokud zůstane

...a i sice cpeť vsadit na správnou mysl světa obyčejného houly malých lidí, avšak tentokrát nejde o taktiku, ale o akci.

...a i sice cpeť vsadit na správnou mysl světa obyčejného houly malých lidí, avšak tentokrát nejde o taktiku, ale o akci.

...a i sice cpeť vsadit na správnou mysl světa obyčejného houly malých lidí, avšak tentokrát nejde o taktiku, ale o akci.

...a i sice cpeť vsadit na správnou mysl světa obyčejného houly malých lidí, avšak tentokrát nejde o taktiku, ale o akci.

Název:	Dogfight
Vydavatel:	Microprose
Vydáno:	1993
Typ hry:	Simulátor
Platformy:	MS-DOS
Originalita:	80%
Trávení:	80%
Prostředí:	80%
Grafika:	80%
Zvuky:	80%
Střelný:	80%
EXCACTOR verze:	70

Kdo si hraje, nezlobí!

NINTENDO



Novinka

na trhu

videohrání



MPM, známá jako dovozce modelů a letadel, lodi automobilů, rozšiřuje dovážení moderní elektronické generace. Nintendo je japonská firma, která se jako první na světě zabývá systémem označeným Game Boy. Komplet pod tímto názvem obsahuje základní přístroj s malou obrazovkou, kazetou s oblíbenou hrou Tetris, sluchátkem, síťovým kabelem, který propojí dva přístroje. Game Boy umožňuje hrát i dva hráči najednou.

Systém umožňuje si pořídit množství her. Ty jsou velmi zajímavé a fantazií. Každý začátek nové firmy MPM dovážet i dvacet různých her. Každá hra stojí 29 Kč. Zdáme-li o tom, tak dostávají kvalitní oblíbený výrobek doslova na svět. Nintendo Entertainment System. Je to jedinečný systém, který na

Shruba se z řídicího přístroje, síťového kabelem a připojovacího kabelu k televizoru a systém umožňuje, aby ty hry, které vyvinuly dva hráči, mohli oboje hráči hrát současně. Systém je 8-bitový.

Nejmodernější systém je Super Nintendo. Je to 16-bitový systém, který umožňuje hrát i dva hráči současně. Každý systém má široký výběr her. Každý systém má i své vlastní systémy. Každý systém má i své vlastní systémy. Každý systém má i své vlastní systémy.

Je zpracována pro SNES. V každém měsíci máme nové hry. Nintendo má tedy všechny uvedené systémy včetně Super Nintendo. Všechny uvedené systémy včetně Super Nintendo. Všechny uvedené systémy včetně Super Nintendo. Všechny uvedené systémy včetně Super Nintendo.

www.cdnjones.uk

Neprve je nutné zničit nestvůry, které by vám neustále znepříjemňovaly život. Jsou to Ptharkové, Scarukové a Cartagové. Těch ■ zbavíte, když naleznete sochy zpodobňující právě tyto demony (jsou ■ tedy sochy Pthark, Scaruk ■ Cartag), donesete je do třetího patra (Muzeum), kde je v místnosti „Room of Power“ položíte na své místa a zničíte, ale nepředbíhejte. Vezměte kufr v místnosti č.1 (do něj ukládejte nalezené věci) ■ projděte celé přízemí. Najdete množství kouzel, která se ihned naučte. Vraťte ■ ■ haly (místnost, ve které hra začíná) ■ rozbijte nějakým těžkým předmětem (nejlépe pistolí) skleněnou kouli kryjící figurku ■ Cartaga.

Poté vyjděte po schodech do prvního patra ■ seberte zápalky. Projděte do místnosti č.2, promluvte si s duchem a oblečte ■ neprůstřelnou vestu, která ■ na podlaže této místnosti. Dále běžte k místu č.5 a spalte zápalkami obraz démona Melchiora (tím osvobodíte duchy) a běžte do místnosti č.3. Vezměte si zelený drahokam. Nyní projděte chodbami ■ ■ k místu označenému na mapě číslem 8 a vstupte východními dveřmi do bludiště. Vcházejte do dveří v numerickém pořadí (nejdříve dveřmi č.1, pak dveřmi č.2, atd.). V poslední (šesté) místnosti najdete sošku Ptharka. Jestliže jste úspěšně prošli tímto labyrintem, jsou pro ■ otevřeny dveře ■ (na naší mapě je toto místo též označeno číslem 7). Po rozmluvě s tajemnou postavou, kterou jste takto osvobodili, prozkoumajte ■ první patro (jsou ■ opět knihy s kouzly).

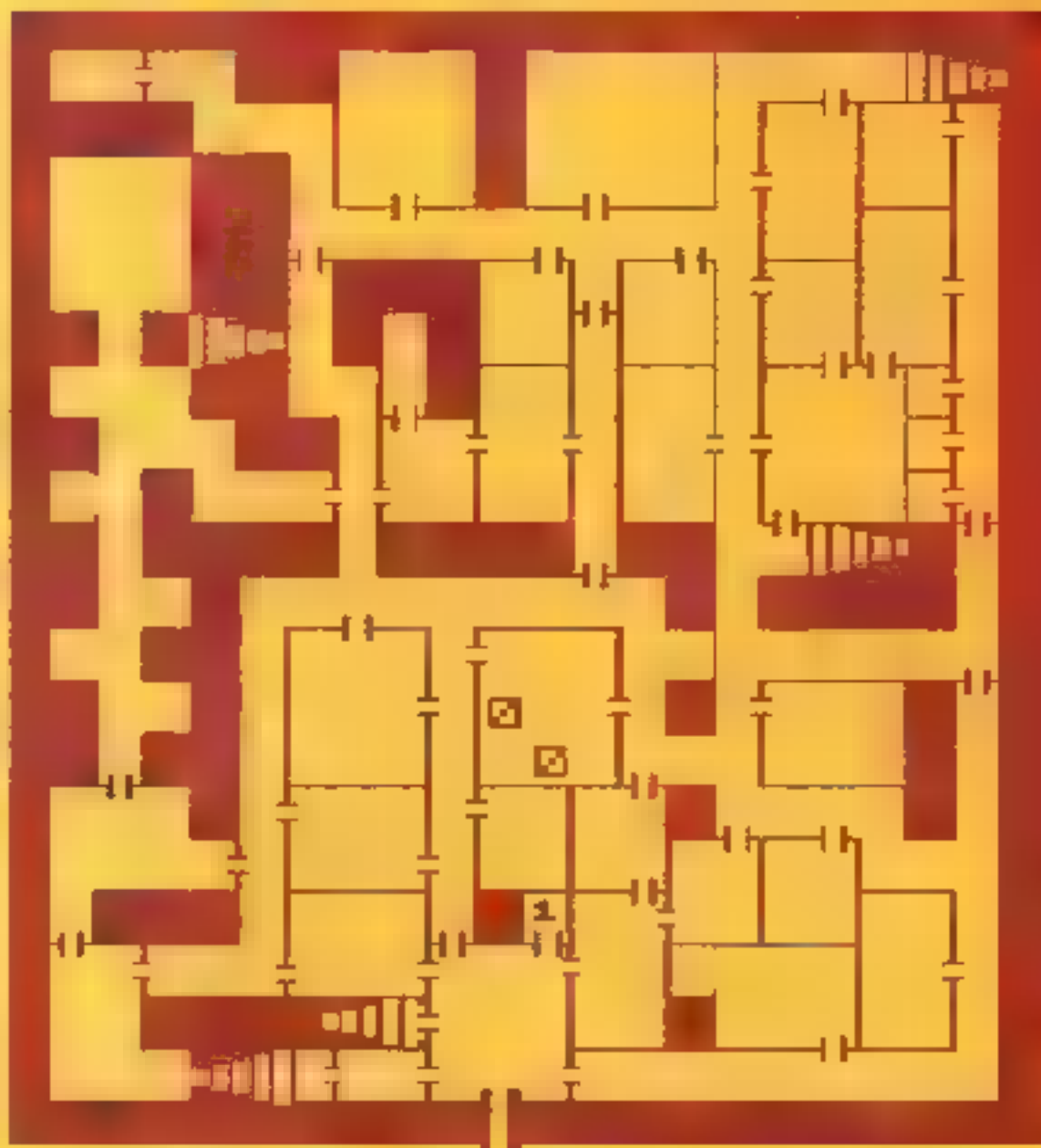
Navštivte druhé podlaží (Asylum) a zneškodněte svoji šilenou příbuznou. Vyměňte neprůstřelnou vestu ■ její zkrvavenou ■ kazajku a projděte tento level. ■ místech s označením M seberte čínské mince (je jich ■ pět) a pečlivě je uschovejte. V místnosti č.8 ■ poslední ze tří sošek demonů, socha Scaruka.

Třetí patro, Muzeum, je ■ velkým nepořádku. Chybí zde mnoho popisných štítků. Ty musí zpět na ■ ■ (jsou rozmístěny ■ ploše domu) , jedině tak můžete sebrat z podslavců jednolitvé exponáty (Shuriken, Demonic Mask atd.). V místě č.11 (Room of Power) položte všechny tři sošky na sloupky ■ stejnojmennými popiskami. Pak na každou ■ nich zakouzlete kouzlo „Flames of Desolation.“ Poté zajděte do místnosti č.10 ■ seberte srdce (heart).

Vraťte ■ zpět do přízemí a sejděte schody ■ pravém horním rohu mapy do rodinné hrobky. Po zlikvidování dotěrné postavy ■ brokovnicí vstupte dveřmi na konci hlavní chodby do samolné krypty a stiskněte tlačítka po obou stranách. Pokračujte ■ na místo ■ číslem 12. Zde rozbijte okno za oltářem, jež kryje dimenzionální bránu. Prozatím do ní nevstupujte a vraťte se zpět do přízemí. Najdete schodiště vedoucí ■ podzemí (1.podzemní podlaží).

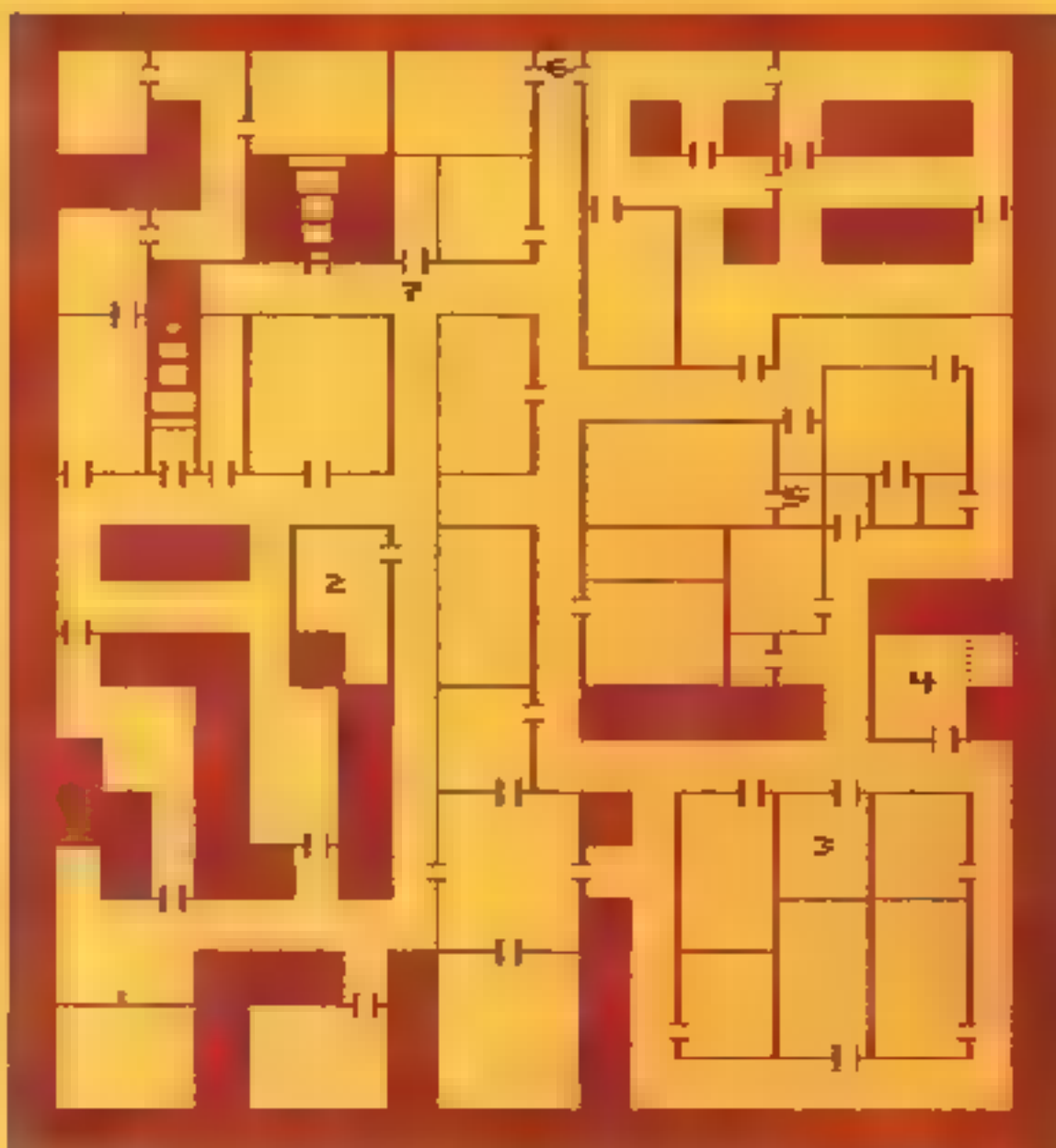
Na lokacích 13 a 14 leží část kovového znaku japonského klanu (Metal Crescent) a ■ (Japanese funeral urn)- ty uschovejte. Nyní

PŘÍZEMÍ



THE LEGACY

1. PATRO



2. PATRO - ASYLUM

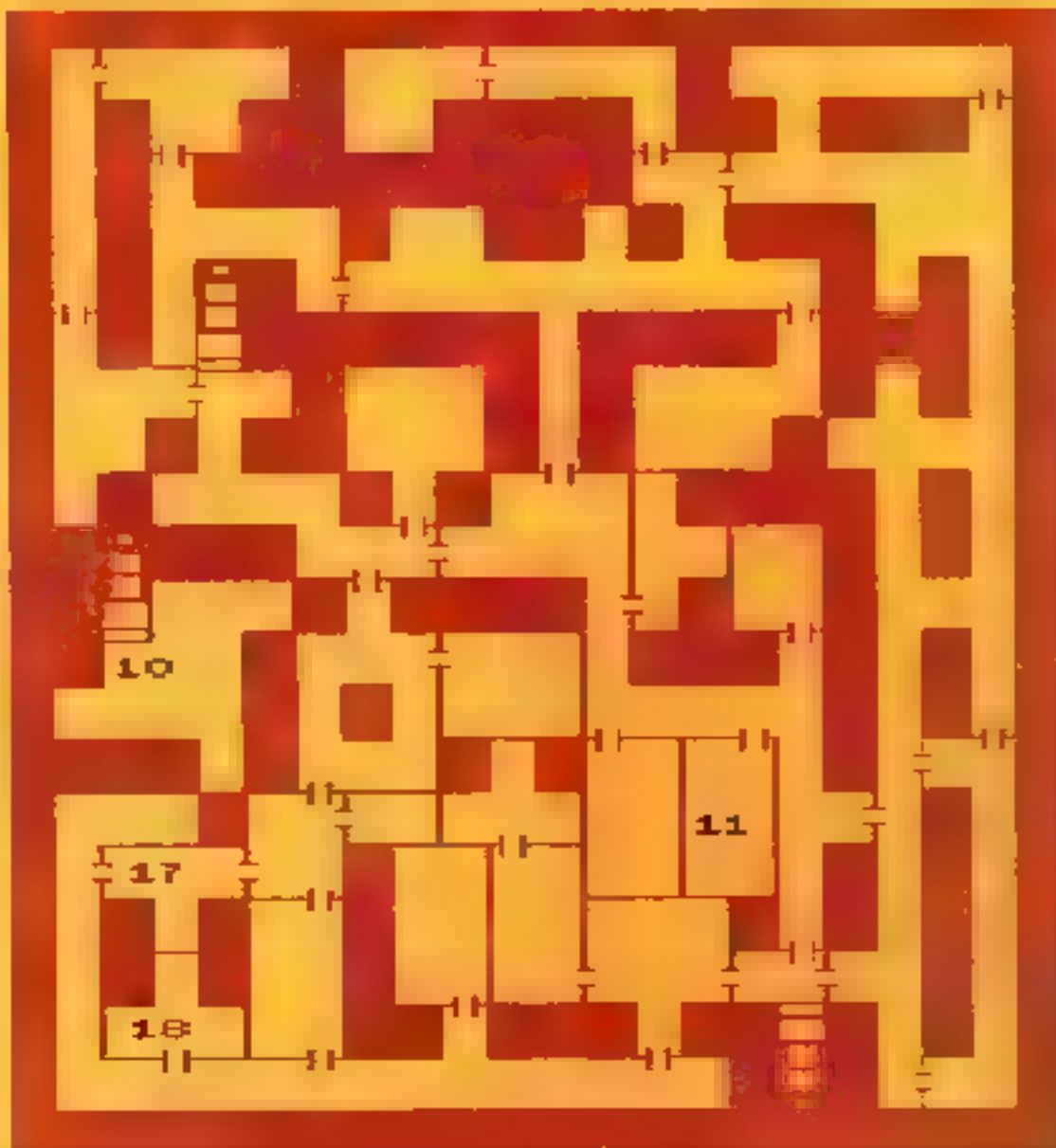


RODINNÁ

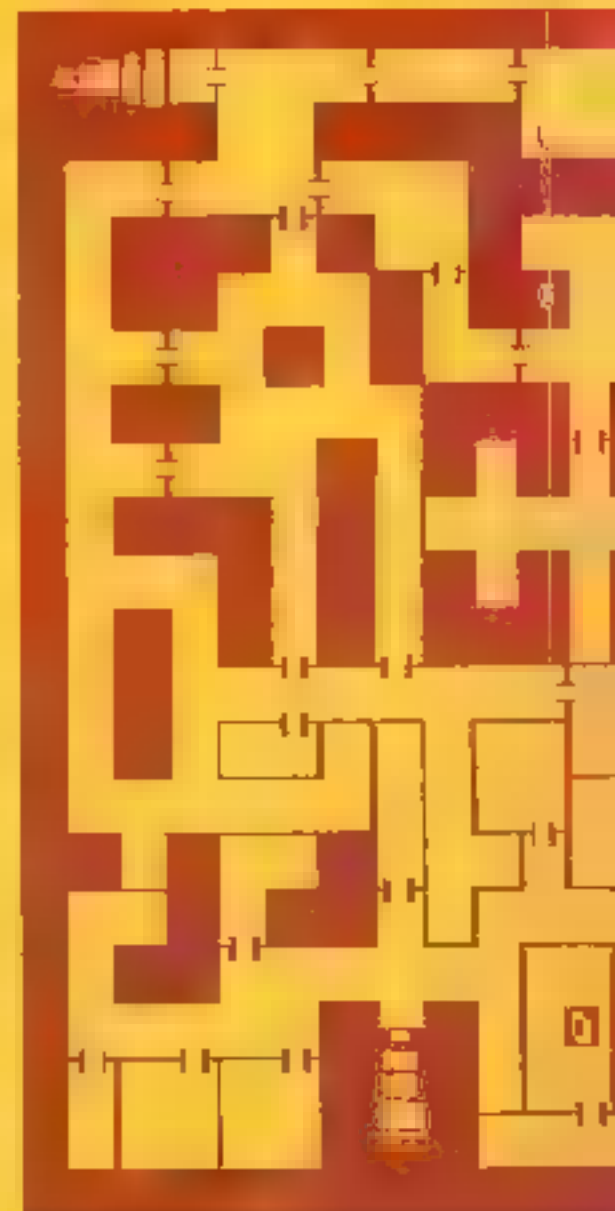


THE LE

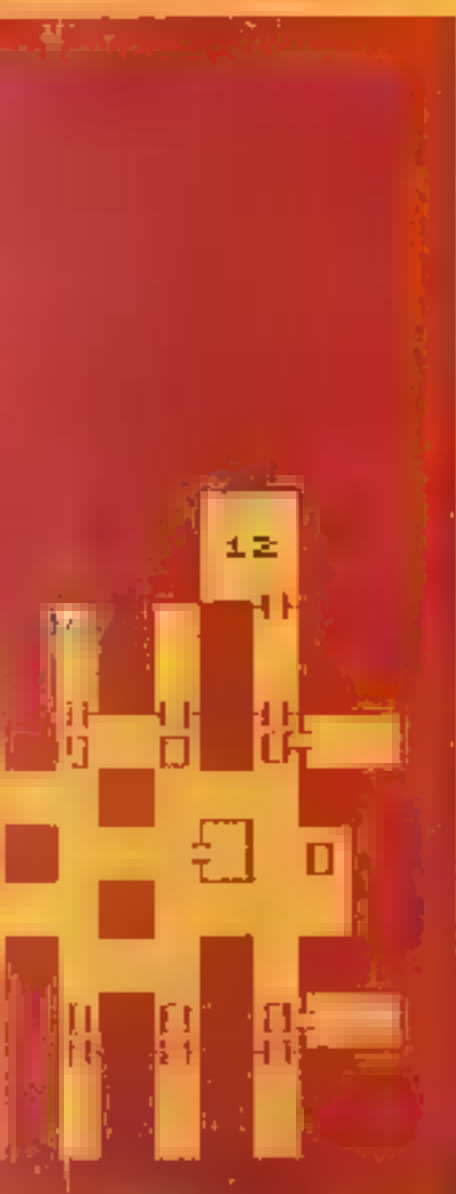
3. PATRO - MUZEUM



1. PODZEMNI

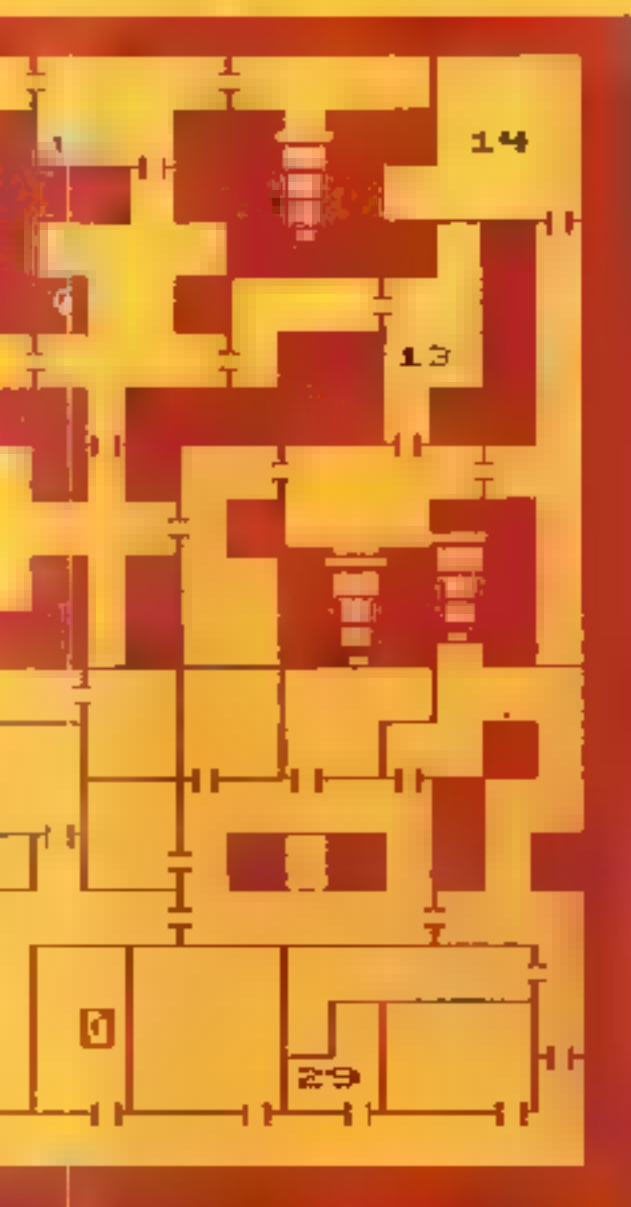


HROBKA

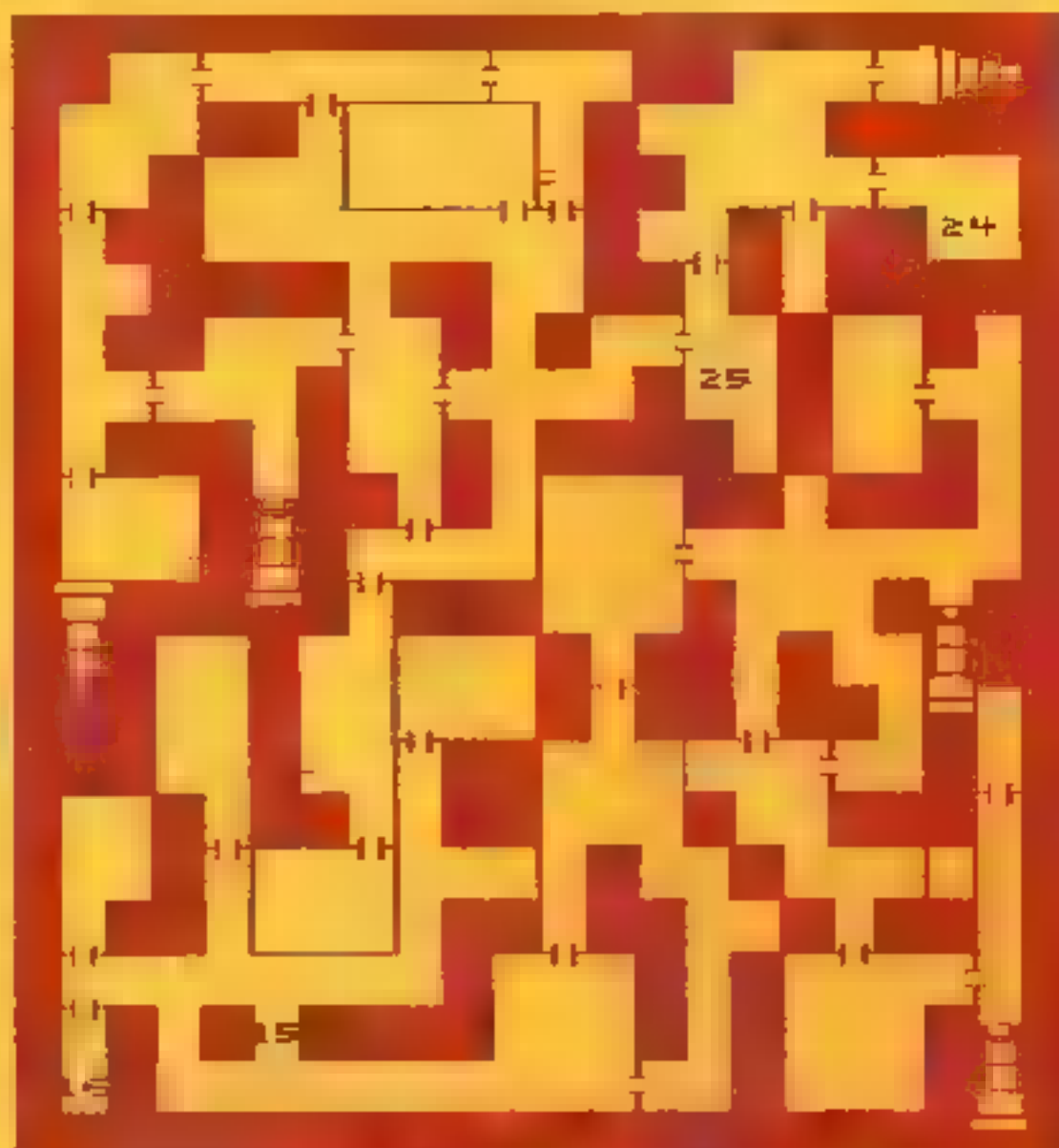


LEGACY

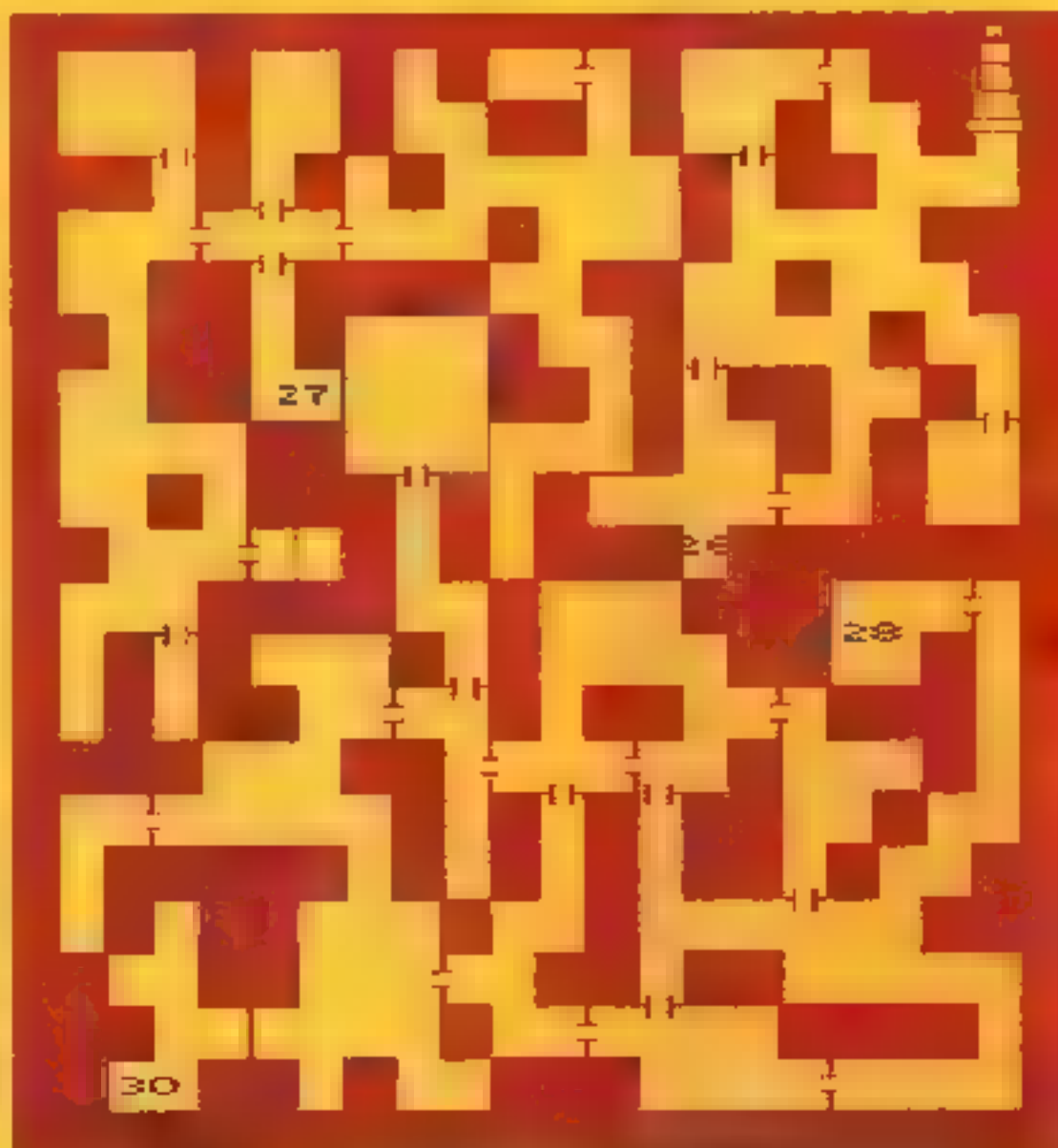
1. PODZEMNÍ PODLAŽÍ



2. PODZEMNÍ PODLAŽÍ



3. PODZEMNÍ PODLAŽÍ



jediným propadlem ■ tomto levelu skočte do nižší úrovně. Zde seberte Katanu (15) a Astrolabe (16). Dále nasměrujte ■ kroky opět do přízemí. Navštivte muzeum (16. patro) a ■ místě ■ č. 17 položte Katanu ■ podstavec (Daisho Stand) a ■ kamennou podložku před ním umístěte urnu. V místnosti č. 18 opravte znak na ■ (použijte jeho ulomenou část - Metal Crescent). Nyní máte ■ dispozici samurajské brnění. Projděte zpět ■ patry ■ do prvního podlaží.

V hale najdete obraz Warlocka upalovaného na hranici. Do otvoru v jeho náhrdelníku zasaďte zelený drahokam. Plátno obrazu shoří ■ uvolní cestu ■ mezipatra s teleportem. Vstupte do teleportační brány, přičemž dbejte na to, aby vás nezranily houpající se řetězy ■ háky, jež chrání samotný portál.

Vítejte v Egyptské hrobce!

Na místě 19 seberte rituální oblek (Ritual Robe) ■ oblečte si jej. V místnosti s ■ 20 je skryta píšťala vytvořená z jednoho velkého krystalu (Crystal Flute) - uložte si ji do inventáře. Postupně sešlápněte všechny čtyři náslapné desky ve středu levelu (označené na mapě) ■ po otevření zdi za nimi již přijdou na řadu čínské mince. Jakmile vložíte všech pět ■ do otvorů na podstavcích ■ rozích a uprosíte, zjeví se „Karcist“. Zničte jeho srdce a tím sejmete kletbu a rodu Wintropů. Ve hvězdárně (23) otevřete ■ okno a s Astrolabem v jedné ruce pohlédněte dalekohledem ■ oblohu (netvor Alberoh opustí Zemi a s ním i stvoření bránící schody v druhém podzemním podlaží).

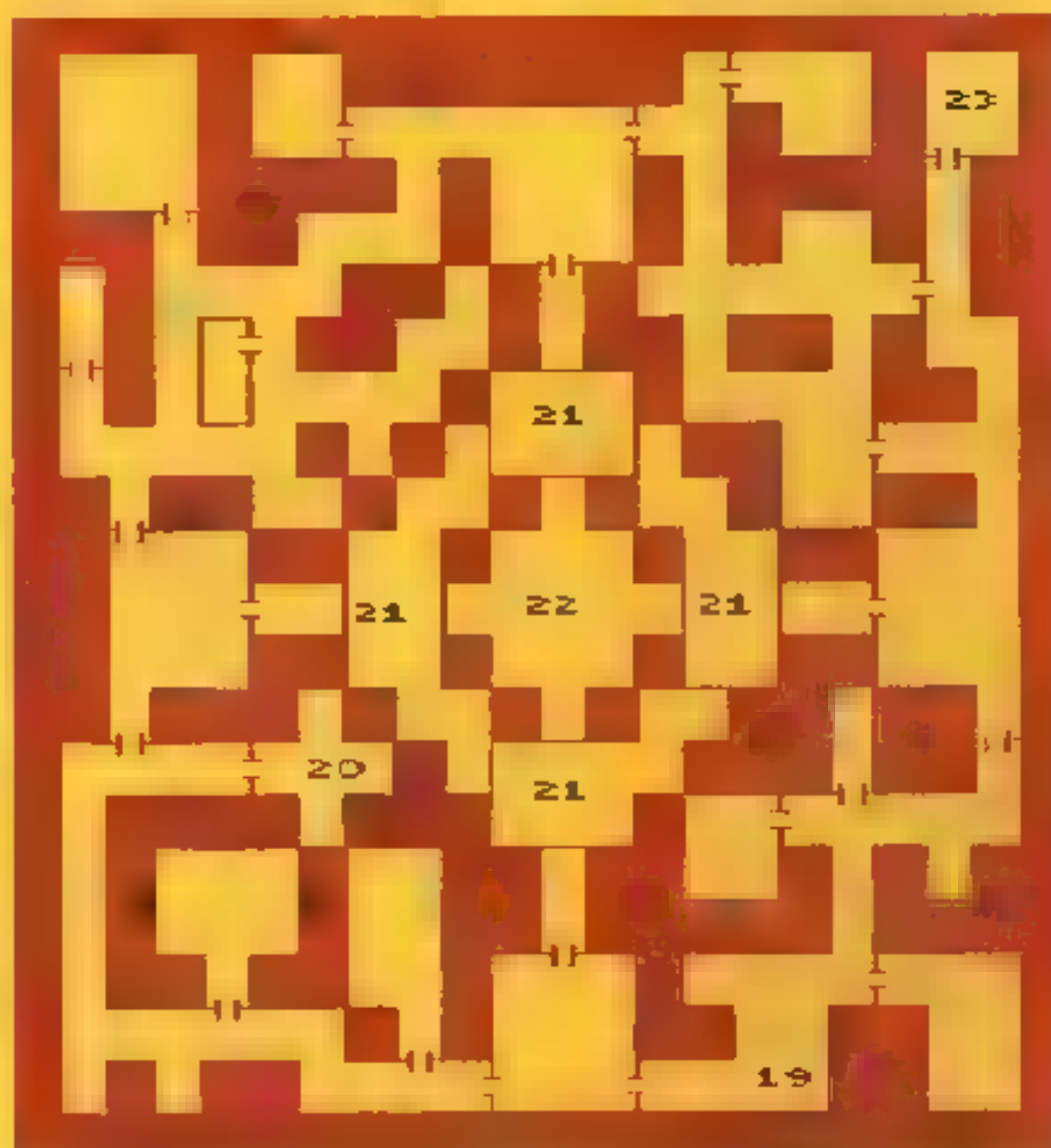
Do tohoto (2.p.p) patra se nyní přemístěte. Vezměte zrcadlo (Vanity Mirror-č.24) a na runu ve zdi (č.25) zakouzlíte „Dimensional Rift“. Sestupte do patra nižšího. Udeřte do gongu ■ rychle proběhněte nejbližší tajnou zdí. Poté vejďte do dalšího neviditelného průchodu ve stěně (27) a projděte ■ k oltáři „Vodních démonů“ (místnost 28). Zde zapískujte na píšťalu (Crystal Flute). Poté, co oltář pukne, vyjměte ■ jeho ■ meteoritický kámen (Meteor Fragment) a vraťte se do prvního podzemního podlaží.

V místnosti č. ■ položte zrcadlo (Vanity Mirror) na zem v místě, kam dopadá paprsek světla. Do otvoru ■ soše, která se vynořila ■ země, vložte meteorit (Meteor Fragment) a získáte tak talisman „The Eye of Agla“ potřebný k průchodu do Belthegorova domínia. Do něj bude směřovat vaše další cesta.

Máte několik možností, ■ vstoupit do astrálního plánu: dimenzionálními ■ branami nebo skokem do ■ (na místě č. 30 ve třetím podz. podlaží). Celý plán procházejte opatrně vyhýbajíc ■ pohyblivým dimenzionálním branám až k Belthegorovi (31). Před finálním soubojem musíte vaši postavu co nejvíce vyléčit a naimeditovat ■.

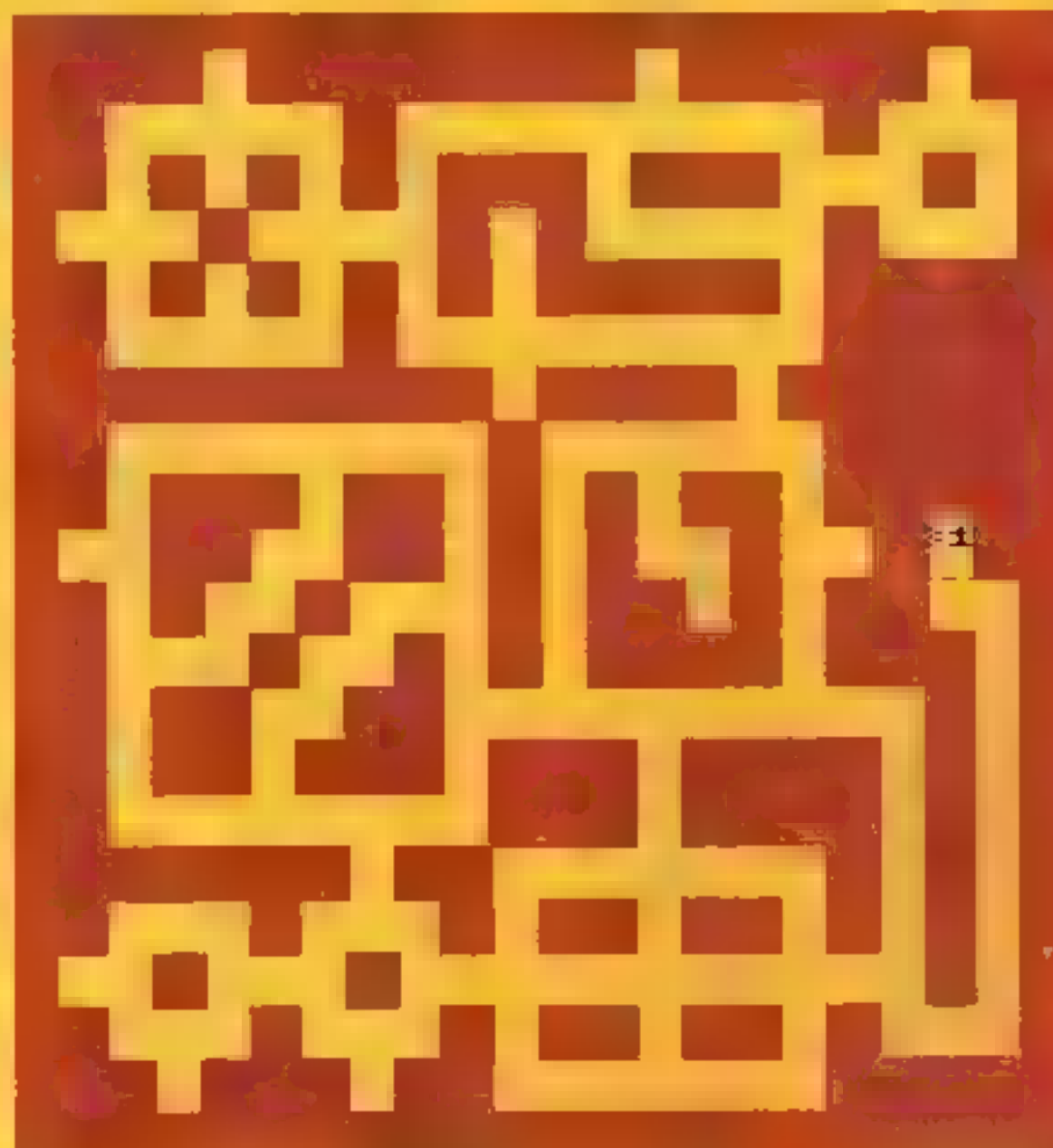
Hodně štěstí přeji Luke ■ J.F.(K.).

EGYPTSKÁ HROBKA



THE LEGACY

ASTRÁLNÍ PLÁN





SEGA

To masim mit!



2010-11-15 11:51:11

INDEX BY CATALOG NUMBER



2000

WALKER



A od pravdy když řeknu, že většina slechla o filmu Terminátor s A. Schwarze-

na

álích pokryté lebkami aby se pokoušeli bojovat s ob- čnými roboty, kteří ničí lidskou civilizaci. Jistě notel

Navím jak spíše ocelovými - proč vše tyhle úvahy a a kněme si

límy Psychosis, hře W. K a v závěru se k těmto úvahám vrátím... války dospěly tak daleko, že soupe- strany si vybudovaly časových

lady probíhají

zónách.

Náplň Hry: Hráč

ovníci antického

ocelového robota, která se pohybuje

zleva do

zleva doprava. Myš ovládá zaměřovač

zaměřuje.

Tlačítkem myši ovládnou nepří-

tele by, než se přehltí

Potom chvíli čeká a klasice

tap všechny nepří-

Provedení: Excentrické. Animace robota

je naprosto neuvěřitelná, pohyb zcela

plynulý a robota/chod-

ice se otáčí v záv- zaměřením

tak věrohodně, že mám

kor usmá, svoje

kanóny proti monitoru

Konec Několik slov O Tom, Proč

je Walker Tak Skvělá

Její Náplň Tak Stereotypní: Tak zapr-

vě: WALKER není určen pro ty, kterým na špatně. Komu připadá Moonstone krvavá, ať se drží od WALKERA raději dál. Postavilky jsou ladi alce mnohem menší

jen běhá a zabíráj- xaló (to není pravda - nedávno vyšlo první číslo... pozn.vyd.), ale jejich animace je naprosto dokonalá a velice roztomilá (obzvláště při zasa-

žení Walkerovou stávkou... velikost postavice, které se ze stran na Walkera h- vykompenzová- na jejich množstvím je opravdu

četm kanónů jak několikapatrový dům objeví hromadu když robot spustí palbu, a když lidčkové kácet na zem v kalu- žích krve, pochtejte jistě srdce nejed-

hráče. víčkové s ale i tanky, letadla, děla, vzducholodě, jiní

roboti, na

V rámci hesla

lutistech na padácích, na zem báječně rozplácnou. Koho by

kluček rozplácnou těžkými ocelovými

Hra se odehrává ve čtyřech časových LÖS

CD15, STŘEDNÍ VÝCHOD

osl dál jsem se nedo-

stal. Každá zóna má

ráz, jiné nepřítele a jinou

Berlíně jsou to

ANGELES zase

vše včetně

chudáčka Walkera. Almosléra všech

prostředí je báječně ponurá a temná,

a tak krásně vypovídá a charakteru

každé války.

Na začátku jsem slibil vzhledu svých

úvah o filmu Terminátor a

s ocelovými

je sice hrdinu,

WALKER je ale, alespoň pro

která zbásile

je ve většině

šanc

ských materiálních prostředků!!!

nemá žádnou duševní hod-

nemá žádný děj, WAL-

nemá zbraně,

nování energie,

ne, bonus stag nic. WALKER není

a odivanou,

sláde se

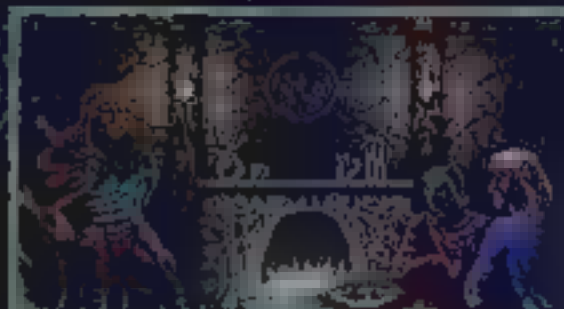
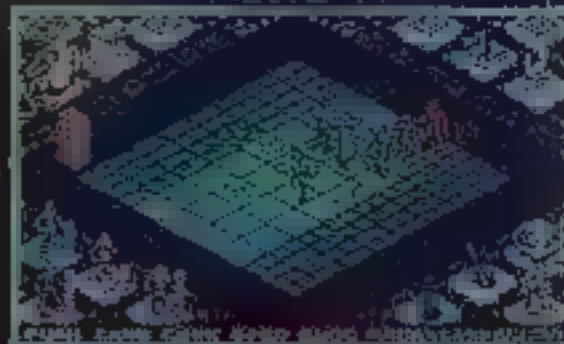
vou střílečkou, WALKER

v poslední době

na ideovost námálu, ale

vním je prosím napřekonečný. Ještě

nev- aby tak malinké



V dávných dobách, kdy magie byla nová a divoká, nastal čas velké legendy...

Zlo jako sám svět se neklidně převalovalo v divokém spánku, sníc své sny o násilí a temnotách... Tyto sny byly tak silné, že rozvlnily hladinu rovnováhy na březích naší reality. Někteří zasažení myšlenkami temna, stali se jedním z povstání v království chaosu. A oni to byli, kteří rozpoutali válku v zemi Trezera, vraždící a pleníci vše ve své cestě...

Je to čas hrůzy, čas bolesti... Proč král svůj lid opustil a proč své vojska bránit zemi od útlaku a ničení neposlal? Strach zachvátil všechny, zůvěřivě hordy táhnou krajinou, zanechávající za sebou jen trosky a smrt...

Již nebylo v co doufat, avšak Bohové si slitovali a seslali čtyři dobrodruhy...

Ze severních svahů sestoupil mocný Berserker, strašný zabiják, mistr v řemesle válečnickém. Z pouští na jihu připlul moudrý Runemaster ozbrojený tajemnou magií. Troubadour si časovně plánil a rychlý moč ze západních lesů přinesl a z východních dálav. Assassin, mistr hbitosti a neviditelnosti přišel.

Mohl by tato hrdinově spasit království? Nubí, stáhně jako mnozí před nimi, také zklamou?

V dávných dobách, kdy magie byla nová a divoká, nastal čas velké legendy...

Odvážní bojovníci, moudří magové, fanatikové, dobrodružství, MINDSCAPE, softwarová firma, která nám již nejednou popletla hlavu hrami v hlavní roli (např. KNIGHTMARE nebo MOONSTONE). Tentokrát vás seznámím s LEGEND, u nás sice méně známou, ale přesto celkem zajímavou hrou. Jde o nově zpracování dnešních klasického tématu o boji dobra se zlem, o válce hrdinů proti hordám zvrhlých orků, koboldů a víkodiaků.

Na počátku si v menu navolíte jméno a pohlaví všech hrdinů. Můžete také upravovat jejich vlastnosti s pomocí čtyř základních životů. Země je silná a houževnatá, oheň rychlý a bystrý, vítr je rychlý a obratný a ve vodě se skrývá vitalita a pohyblivost. Když se vám bude zdát vše v pořádku a není již co upravovat, klikněte na OK a legenda začíná...

Dobrodruzi se ocitají v divočině a jediné co znají jsou jména měst a datum. Mají u sebe nějaké základní vybavení, nekvalitní zbraně a zbroje, magické svitky se slabými účinky atd. Každého legendárního hrdinu napadne zamířit k blízkému městu či vesnici. Jakmile družina projde branou, objeví se na obrazovce vcelku pěkný obrázek prostředí, ve kterém se nacházíte a seznam institucí a obchodníků, které

SVETÝ LEGENDY

(LEGEND) LEGEND



můžete navštívit, případně i jiné možnosti. U kováře můžete koupit nebo prodat zbraně či zbroje, u alchymisty zas různé věci či méně magické předměty. V lékárně si Runemaster může doplnit zásoby svých magických ingrediencí. V chrámu můžete oživit své padlé, koupit léčivé lektvary nebo si vymoci trochu štěstí. Pověstí vypráví o tajemném zahaleno Hildě z města Treihadwyl a o vstupu do podzemních katakomb v jejím sídle. Gilda je také místem, kde mohou dobrodruzi postupovat na úrovních zkušeností. V podzemních chodbách se nachází mnoho kouzelných i nekouzelných pokladů, klíčů a dveří, ale také nemalo příšer a bestií, které je stráží.

Pokud se spolu se svojí družinou do podzemí vypravíte, změní se obrazovka počítači. Uprostřed je znázorněna a vše v ní je zobrazeno v rohové 3D? grafice. V části obrazovky jsou postavičky dobrodruhů na kamenných dlaždicích, u nich jsou sloupce šabek značících hodnoty životů a štěstí. Vpravo jsou jiné bloky, které znázorňují ruce a magické vybavení členů družiny. V jeskyních je automaticky zapnuto mapování, které je úkolem dráčka Ellota. Dobrodruzi pohybují kam jim ukážete, z místnosti do místnosti, a zanechávají za sebou vylepené truhly a krvavé stopy na podlaze. Jestli chcete, zůstaňte v podzemí, já mám rád volně hebe nad hlavou a vítr ve vlasech. I na mapě chodí družina tam, kam kliknete. Kromě obyčejných měst a vesnic je zde také tajemné město Egarano, ležící daleko na severu. Klíč od jeho bran musíte nalézt někde na svých cestách. Vysoko v horách se nachází kamenný Moonhenge, v němž mohou hrdinové navsko-

v rohové 3D? grafice. V části obrazovky jsou postavičky dobrodruhů na kamenných dlaždicích, u nich jsou sloupce šabek značících hodnoty životů a štěstí. Vpravo jsou jiné bloky, které znázorňují ruce a magické vybavení členů družiny. V jeskyních je automaticky zapnuto mapování, které je úkolem dráčka Ellota. Dobrodruzi pohybují kam jim ukážete, z místnosti do místnosti, a zanechávají za sebou vylepené truhly a krvavé stopy na podlaze.

Jestli chcete, zůstaňte v podzemí, já mám rád volně hebe nad hlavou a vítr ve vlasech. I na mapě chodí družina tam, kam kliknete. Kromě obyčejných měst a vesnic je zde také tajemné město Egarano, ležící daleko na severu. Klíč od jeho bran musíte nalézt někde na svých cestách. Vysoko v horách se nachází kamenný Moonhenge, v němž mohou hrdinové navsko-

vat magické síly. Na západě se tyčí Dark tower, jejíž pán, mocný le čarodějník, vás nepustí, dokud mu neřeknete jeho jméno. V horách ve střední kontinentu se skrývá Anolent, Starobytý, poslední z mistrů staré magie. Od něho může Runemaster kupovat nové runy na ovládnutí kouzla.

Při putování krajinou se střetnete s nepřítelem, vždyť co zmožou čtyři, byl ke všemu odhodlaní dobrodruzi, proti rozvzteklým hordám. Když už se vám poštěstí setkat se s nepřátelskou armádou, máte možnost se skrýt nebo útočit. V případě, že jste zůstali nebo sešili úkryt, obrazovka se změní do Dungeonové podoby a divoké bestie vás většinou roztrhnou na kusy a roznesou na čepelích mečů.

Na konci jsem si nechal úskalí magie, kterým se Legend zcela liší od naprostě většiny her. Jde sice o runovou magii, stejně jako v Ultimate Underworld, avšak

v Legend nejsou starověká hotová kouzla, ale pouze runy, které se dají na skupinu základních, které udávají tvar a směr a na zbytek, který udává efekt a sílu. Jakou kombinaci zvolíte, záleží jen na vás. Můžete tvořit kouzla, která nikdo před vámi nepoužil, avšak magie je krásná i nebezpečná. Jednou poskládáte runy špatně a váš čaroděj zahyne v plamenech.

Druhá pokračování, Worlds of Legend - Son of the Empire, se od první části liší pouze novou zápletkou, která je na daleko horší úrovni. Grafika a zvuky jsou takřka stejné. Herní systém i ovládání zůstaly nezměněny. V zahraničí je Legend (a její pokračování) velice populární, a přesto, že námět zdaleka není originální a ovládání bude působit začátečnickým problémy, jde o celkem dobrou a zajímavou hru. Yan

Autorem hry:	Simon
Vydáno:	Mindcape
První vydání:	1991
Typ hry:	Dungeon
Platformy:	Amiga, MS-DOS, ST
Originalita:	Velmi vysoká
Styl:	Real-time
Prostředí:	Real-time
Grafika:	Real-time
Styl:	Real-time
Styl:	Real-time

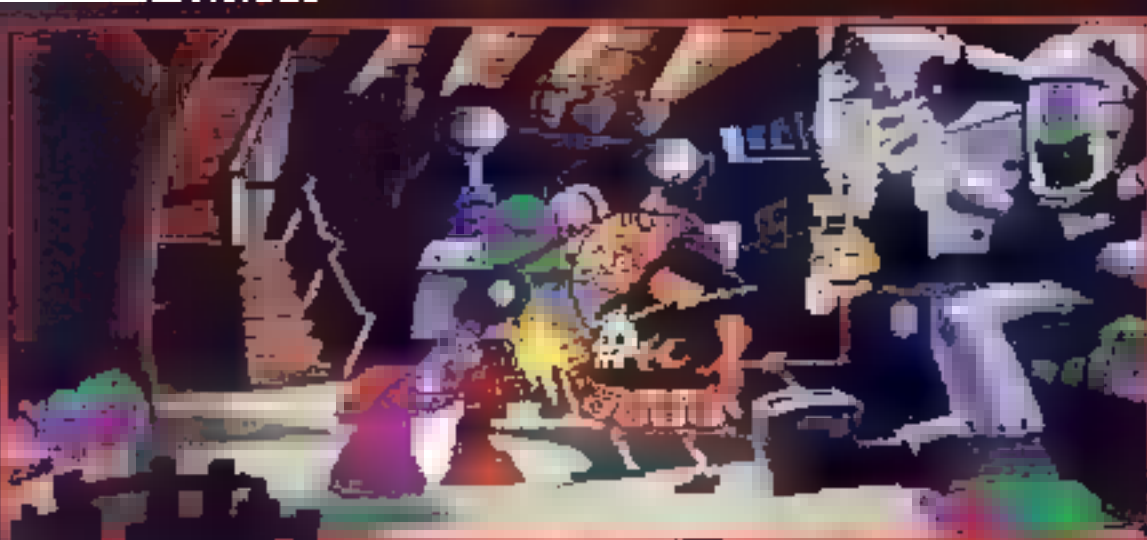
Autorem hry:	Simon
Vydáno:	Mindcape
První vydání:	1991
Typ hry:	Dungeon
Platformy:	Amiga, MS-DOS, ST
Originalita:	Velmi vysoká
Styl:	Real-time
Prostředí:	Real-time
Grafika:	Real-time
Styl:	Real-time
Styl:	Real-time



Treihadwyl
You may visit:
1. Blacksmith
2. Tavern
3. Artificer
4. The Guild



The Guild
Here you may:
1. Train Levels
2. Rename
3. Re-clothe
4. Enter Cellar



MANIAC MANSION II

ŠILENCŮV DŮM II

A opět jste si museli počkat na další projekt od Lucasfilmu. Poslední dvě hry: Indy IV a Monkey Island II byly velkými hity minulého roku, takže další případné vele-dlo bylo s napětím očekáváno. V červnu 93 jsme se ho konečně dočkali a zjistili jsme, že bylo opravdu na co čekat. Maniac Mansion II byla poslední kapka do džbánu. Na vědomost všem se dává, že Lucasfilm dohnal Sierra a stává se jejím společníkem na nejvyšší příčce výroby adventur. Po počáteční nejistotě, že z pařby Maniac II stala totální aut-ka, která od dob Hero's Questu III a Indya IV zařídí u adventur nemála úspěchy. Maniaka II jsem samozřejmě okamžitě koupil a hned jsem pro vás napsal. S Maniacem II to ale není taková závada, Maniac II je poměrně složitá, na které by si i skvělí pařani mohli vylákat. Nejdříve si musíte povímat, o čem vlastně pojednává. Končí recenzí vám slovem omezením, kde najdete návod, aby si o něj neměli zájem, mohli rychle přestat číst. Komu připadá sáhnout až do temných počátků pařanského úsvitu, ještě si vzpomene na Maniac Mansion I. Důvtipný příběh troch hrdinů u šílenceho profesora Froda a jeho manželky byly byl tak zámotný, že si z něj pamatují jen velmi málo. Když byl Maniac I měl dohrát podruhé, musel bych na všechno přijít asi znova. Maniac II je obdobný případ. Všichni tři hrdinové mají za úkol zastavit šílené chapadlo před napltním z otrávené řeky. K tomuto totálnímu činu chapadlo totiž zmutuje a ovládne svět křového ale již večera, takže vás profesor Frod napadne do přímého času a pošle do věroječka kalamitu zastavit. Cestování časem je v této hře záležitost a občas dojde k záhadnému zmizení. Laverne se po velkém putování probere v daleké budoucnosti, Hoagie v grobera v daleké minulosti a Bernard v současnosti. Jedinou záchrannou ztracených druhů je možnost poslat si věci stroji času. Takový stroj času v této hře vypadá jako normální kadibudka se sedátkem a spíachovadlem Chron-O-John. Spíachne-li Hoagie něco v minulosti,

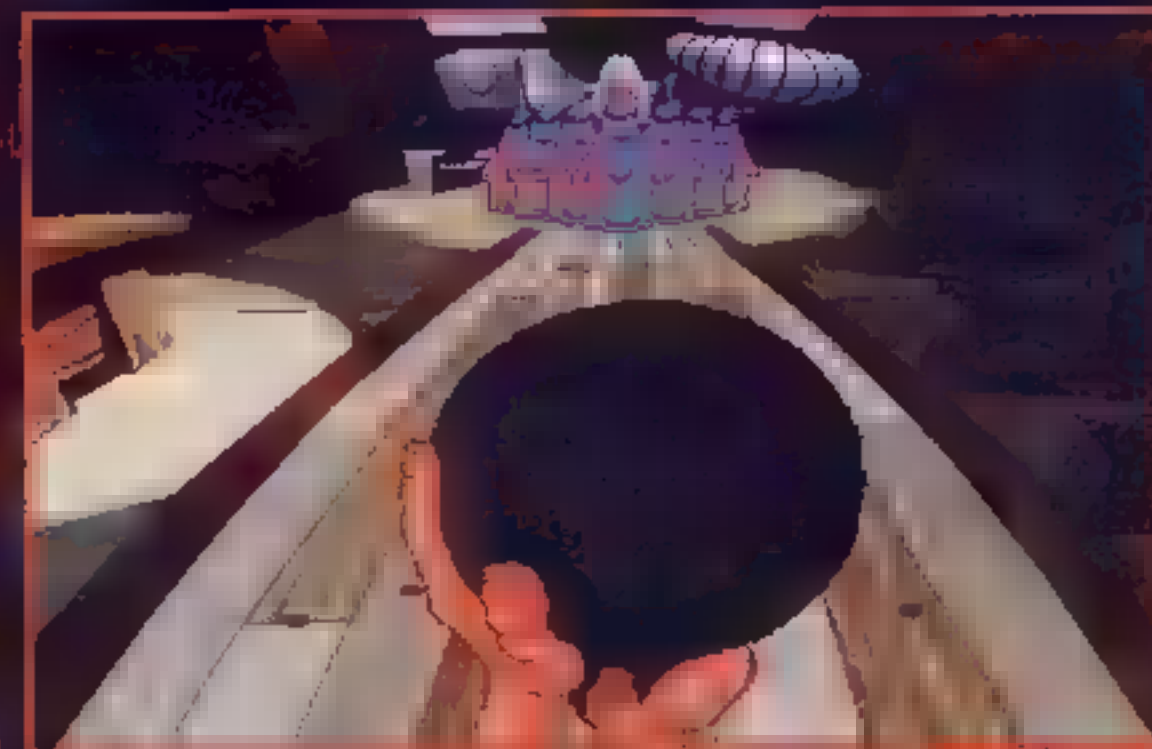
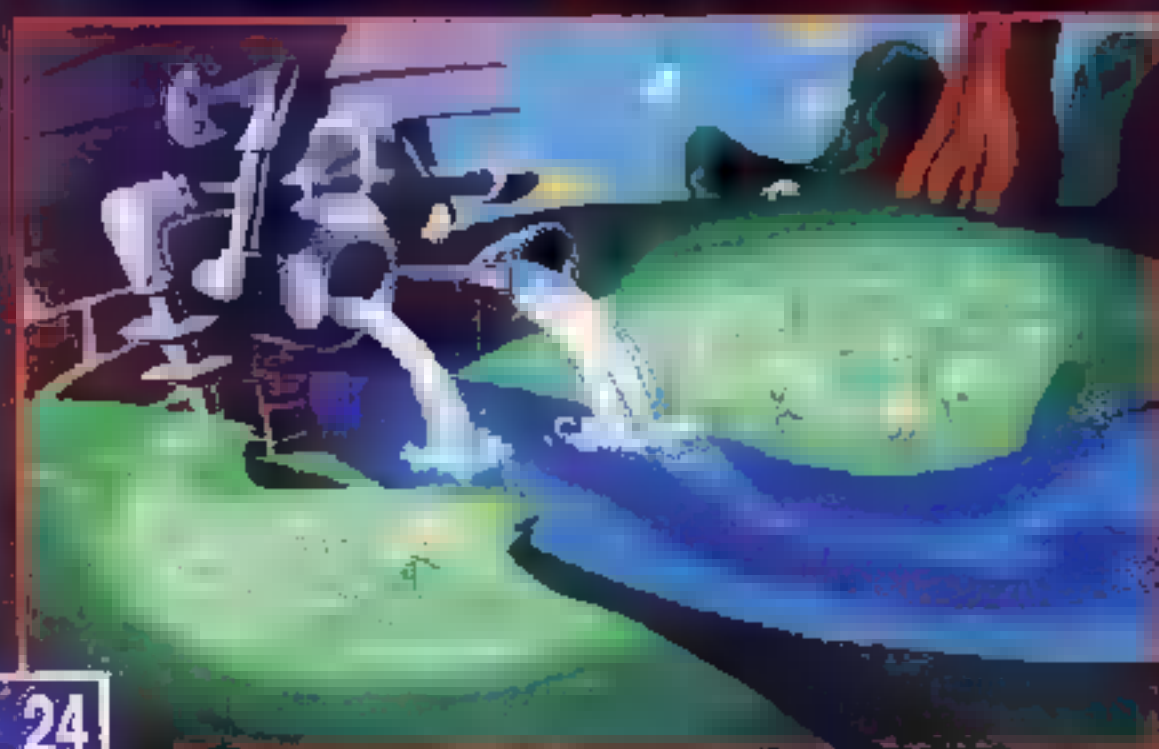


objeví se Laverne na něco použije, apod. V každé ze třech časových rovin musí váš hrdina vykonat spoustu práce, aby získal přívod energie ke svému stroji a tím ho učinil provozuschopným. Až budou všechny tři stroje v pořádku, vrátí se Laverne s Hoagiem do současnosti, aby konečně mohli být vysláni do věroječka, kde dojde k ulčení a chapadlom. No vidíte, snažil jsem se vám příběh naznačit co nejednodušším způsobem a vyšel z toho docela zmatek. Celá hra je v podstatě zmatenou komedií, u které se sem tam srovně zasmějete, avšak většinou s hlavou v dlaních dumáte nad zápletkou. Pokoušíte se zařadit si nalezenné předměty a informace do škatulek tří časových rovin. Aby vino nalezenné v minulosti získalo na očet, který potřebujete, musíte jej zakopat a vykopat v budoucnosti. Aby jste v čase budoucím mohli použít vysavač, musíte ze současnosti poslat plány na jeho vývo-

lu do minulosti. Tam tyto plány díté patentovat, vynález bude vynaložen třive a dostane se všem americkým vědeckým, mimo jiné se objeví i v věroječku, kde ho použijete, atd., atd. Takovýchto skopičin na vás Lucasfilm přichystal hromadu, na které se budete přebírat, až budete nate a přečtete si návod. S politováním musím konstatovat, že opatřované neologické problémy zavedené do adventur firmou Sierra se v této hře objevily i v tomto produktu Lucasfilmu. Kromě nich se setkáte i s několika ubo- jako je to: nemáte klíčky od auta. Kde je hledat? Řešení je osludou celé hry - musíte chodit po místnostech šilencova domu a zavírat dveře. Klíčky budou vloženy v zadní části jedné z patnácti dveří. Tomu říkám slovem, které bohužel nemohu publikovat. Jinak je Maniac Mansion II super adventura, jiné výrazně nepopisovat. Něco takového, jako čekání, až se

určí část hry nahraje do paměti, je. A teď přichází místo, na které někteří čekali, ba jej i hledali a jiní radši odvrátil zrak, STOP.

Jelikož se jedná o návod složitý a rozsáhlý, budu používat některé zkratky. Namísto Hoagie budu používat Tlustý, namísto Laverne Holka, mumie bude strýček a z Bernarda udělám Bertu. Spíachování věci Chron-O-Johnu budu zkracovat na: „pošli kladku tlustému“, atd. A budu vám raději tykat, abych ušetřil slova. Tvým úkolem bude vést do provozu všechny tři Chron-O-Johny v časových rovinách tím, že jim zajistíš přívod elektrického proudu. Nejdříve s Bertou oloví hodiny a podívá se na druhou část úvodního dema. Až se stane časová neštěstí, seber plány zpod nástěnky a pošl je tlustému (použij manuál). S tlustým jdi do domu, vlez do hodiny, promluv si s Rodem Edisonem a plány mu dej. Edison ti vyrobí přívod, přinesou-li mu olej, a zlato. Proto bude zvláště složitým pro- takže nejdříve s ním: jdi před dům ke schránce, vezmi doplu a pošl ho Bertovi. S Bertou odnes doplu Dwaynovi do prostředních dveří v prvním patře. Seber startovací pušku Flag gun a jdi do haly v přízemí k obchodníkovi (Cigar salesman). Pošli praporečkovou pušku na pravou pušku na stole a požádej obchodníka o cigaretu. Otevři mřížku v zemi před krbem, zažeh do ní ovakové a seber je. Zuby, cigaretu a pravou pistol pošl tlustému. S tlustým jdi do haly, dej Washingtonovi zuby a cigaretu a přepal mu pistol. Seber přikrývku (B) a půdou vylez na střechu. Zde komín přikrývkou. Vrať se do haly a vezmi zlaté pero, v kuchyni seber olej a v pokoji Franklina seber láhev vina. Víno dej Jeffersonovi na zakopání tří časové kapsle, v budoucnosti z něj již očet - poslední komponent do baterie, ale s tím se musí. Nyní získat diamant do poškozeného v současnosti. Přepni tedy na Bertu, s Bertou seber a vezmi odkalovač (Doc's coffee). Tento prášek nasyp Dr. Fredovi do kafe, až si ho pokři-





Bertu. Vezmi vidličku z kuchyně a Booboo ■ šuplejte stoku v doktorově kanceláři. Obě tyto věci pošl holce ■ přepni ■ ní. Booboo použij na plot před domem. A si ■ bude ■ barvu, dej jí myš a seber ji (kočku). Jdi za strýčkem a použij na něj zuby, špagety ■ a vidličku. Tímto vyřešíš i nejlepší zuby a ■. Postupně řekni porotě, ■ ■ ■ ■ ■ tři strýčkovy kvality a strýček vyhraje!

Pozvánku na ~~zasedání~~ dejte předáči ve vězení.
Přepni vypínač ~~na~~ zdi a pusť kodku na
~~zvon~~. Přepni na Bertu a jdi do druhého
~~patra~~. Vezmi album známek a ~~odejdi~~ Edovi.
Vezmi si jeho křečka a napij ho
do ~~zabavení~~ ~~ho~~ ~~na~~ chodbě v prvním
patře. Jdi ~~do~~ pokoje se spícím mužem
zavři ~~okna~~, vezmi klíčky z ~~okna~~ a dej
je muži, který před domem vypravo ~~se~~
auto. Jeho přídělo použij ~~na~~ zvyčáčku
v přední. Zvyčáčku rozvíjej (Use).
získáš peníze. ~~Užij~~ peněz natěsno
a telefonu také v přední. Automat ~~na~~
chodbě v prvním patře vyloď páčidlem
a ~~vyloď~~ penězů celou hromadu. Obi
penízky vhod do přístroje Ficklo Finger,
který se ~~nachází~~ nad hlavou spáče v prv-
ním ~~patře~~. Vezmi si jeho svetr, strč ho do
sušičky v prádelně a naházej do přístroje
hromadu ~~peněz~~. Přepni ~~na~~ holku a svetr
a sušičky vyndej. Jdi k mrazicím boxu
v prvním ~~patře~~, vyndej křečka a sejdi do
kuchyně. Posad ~~se~~ do mikrovlné
trouby a trochu ho zahřej. ~~On~~ bude ~~z~~,
zabal ho do svetru. Hodinami v přední
prolož ~~se~~ klepa a použij křečka ~~na~~
~~vytlačení~~. Stano se menší polž, ~~vytlač~~
vytlač ~~se~~ vysavačem. Přepni proto
na ~~zvon~~, v přední vezmi leták (Flier)
a pošl ho tlustému. S tlustým vhod ~~peněz~~
z hle ~~do~~ krabičky návrhů (Suggestion
box). Přepni ~~na~~ holku a vysavačem
vytáhni křečka z díry. Otevři vysavač,
křečka seber a znevej ho ~~do~~ generá-
~~toru~~. ~~Dej~~ ~~ho~~ prvního palra ke strýčkovi.
Vezmi prodlužovák (špatně ~~se~~ ~~zavaz~~)
a ve sklepě ho použij na generátor a ~~na~~
okno. Jdi k Chron-O-Johnu a zapoj ~~pro~~-
dlužovák do zásuvky. Všechny stroje
jsou nyní v provozu, takže zpět do sou-
časnosti.

ANDREW + IRENA



ŠACHOVÉ POČÍTAČE III

V minulých pojednáních o šachových počítačích jsme se zabývali jejich obecnou charakteristikou, podrobným popisem funkcí vytvářených počítačů Mephisto Milano a Mephisto Berlin a jejich analytickou schopností, bohatě využívanou zejména profesionálními šachisty. Zbývá tedy rozbrat vlastní hru počítače při partii.

Jak již bylo řečeno, šachová hra má tři fáze - zahájení, střední hru a koncovku. Úroveň hry počítače je v těchto stádiích různá, což je dáno schopností programátorů vystihnout specifické požadavky příslušné fáze hry.

V zahájení šachové partie počítač léží z vynikající znalosti, která je přímým vložem do paměti. Počítačovní tahy hraje počítač automaticky, v pokročilém zahájení začne tvořit již samostatně a opírá se o skvělé kombinační schopnosti.

Zapojení funkce „Book“ počítač odpovídá výběrem zahájení, které jsou blízké jeho hráckému naturelu, a výkon počítače stoupá. Silnější a počítač Mephisto Berlin navíc např. úkolovat výběrem riskantních tahů na druhé straně klasicky uměřených. Celkově můžeme hodnotit zahajovací fázi jako vynikající. Používá velmi aktivních tahů a cílem vytvoření účinného postavení a rozhodující výhody. Nejmenší chyba protivníka, nedůsledné či pasivní tahy jsou razantně potrestány. Nema počítač vloženy do paměti netradiční zahájení a rozpracované podoby, znamení se o nich orientuje a využívá neprocesně. Netřeba tedy v žádném případě počítat s úspěchem a použitím nehraných variant, přesto se asi zvláště šachisté nižší výkonosti budou snažit vyhnout se tímto způsobem nerovnému boji s encyklopedickou pamětí počítače a legráckých

táči. Rozvinutého zahájení, kdy počítač vyberal znalosti, je počítačem výhodou. V některých se počítač dopouští vlastním přemýšlením a na vyspělosti protihráče tyto slabiny postupně objevovat.

Po plném rozvinutí šachových figur přichází partie fáze hry. Se pravděpodobně a šachisty. Skvělý a rychlý počítač propočítá upřednostněné šachové počítací složité zápletky, zvláště má-li počítač před hmatatelný cíl (mat či rozhodující materiální výhodu). Počítač chopen ocení výhody, které jsou skryté a dání. Zde mu přece chybí větší šachové intuice. Přesto počítač zlákaním k zisku materiálu (pěšce), kdy dáma počítače se tímto značně vzdálila ze svého cíle a posléze byla chycena. Její polapení bylo počítače mezi tahem, který ještě je prostor. Nelze se divit, že počítač všechny detaily vedoucí k chycení dámy, spíše by propočítal varianty, nežby se nebezpečí vyhnul a nabízený materiál raději. Celkovým doporučením ke kombinaci je omezit prostor pro jeho a kombinační. Ještě vyšší se jistě snažil zasáhnout počítač aktivitou, doporučujeme i drobnou oběť za výhodu či účinných možností. Zpravidla vždy ebef kvality (váže se střelce) výhodu. i když tato oběť jako jsou konkrétního strategického plánu

pozici však přeci jen chybí počítači tvůrčí lidský faktor. Vzhledem k tomu, že kombinační myšlení počítače převládá nad jeho pozicním, doporučujeme zvláště šachistům nižší úrovně převést hru klidných vod. Nejlepším řešením je nejvíce zjednodušit do koncovky, kterou počítač všech fází hry hraje nejslaběji. Ačkoliv i zde sebevlastně zápletky využije, počítač má opět stanov-ním správného plánu hry a postrádá intuitivní pohled do průběhu partie. Počítač např. zklamal v řešení studiové koncovky v postavení - bílý Kg7, Pa3, b4, c3, d4, e5, f4; černý Ka7, Sh5, Pa6, b5, d5, e6 (černý tahu vyhrává). Toho, aby odebral tahem bílému králi důležité pole a postupně souhrou svého krále se střelcem vyčísnil ze svého postavení, neustále zkoumal aktivní tahy střelcem po celé šachovnici, které evidentně nevedou cíli. Při zblýzném prozkoumání všech tahů displej při tahu objevilo dokonce negativní hodnocení, načež počítač tah zavrhla a více se jím již nezabýval. Standardní případy koncovky počítač hraje vzorově, léží v těchto situacích vloženeho programu.

Hra s šachovými počítači nepřináší jen kratochvilu. Kdo má zájem o svůj další růst, má skvělou příležitost k poznání vlastních chyb a předností. Jediné přesná hra, prohloubená myšlenkami, které počítač nedovede pochopit a jejich důsledcích, může vést k úspěchu. Počítač nuti protihráče k tvůrčí a bezchybné po celou partii, proloží jakoukoli povrchnost okamžitě potrestá. Závěrem přejeme mnoho přilomně strávených chvil při hře s počítačem.

Miroslav Vilímec, Bediák

EXCALIBUR+

PŘEDPLAT SI MNE!

ZNAČKOVÉ DISKETY 3,5"

SYNTRON

Pro TY, jež znají hodnotu svých peněz.

HD

Ceny jsou uvedeny za 1 krabičku včetně daní z přírodní hodnoty. 1 krabička = 10 ks disket.

240,- Kč

237,- Kč

235,- Kč

1 - 2 krabičky

2 - 4 krabičky

5 a více

DD

160,- Kč

157,- Kč

155,- Kč

Plná záruka vrácení peněz při Vaší nespokojenosti.

Vzkaz pro MARTINA Musila, DAVIDA Reifa, ROMANA Stankeho a mnoho desítek dalších, zkratka pro všechny ty, kteří si už u nás tyto disketky koupili. Vam můžeme při dalších nákupech poskytnout **SLEVA 1 PROCENTO**. Stačí, když na Vaší objednávku připišete heslo "STÁLÝ ZÁKAZNÍK". Tuto slevu dostane každý, kdo skutečně alespoň 1 nákup za normální inzerovanou cenu.

OBJEDNÁVKY: CHIKUITA, P.O. 2, 190 00 PRAHA 9, telefonicky: 02/88 07 48.

Ano, zašlete mi na dobírku

☐ krabiček disket HD, ☐ krabiček disket DD

za celkovou Kč.

K ceně připočítáváme balné 3 - 5 Kč a poštovné 25 - 35 Kč.

Jméno:

Úplná adresa:

podpis:

Vše pro Vaše počítače ZX Spectrum /

- programové vybavení, uživatelské programy, hry i literatura
- vydáváme ZX magazín - specializovaný časopis
- hardware, tiskárny, spotřební materiál pro výpočetní techniku
- pište: PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem.
- prodejna: OD Labe, 2. patro, Ústí n/L, tel. (047)24201 kl. 262

Chcete si na své Amize vytvořit vlastní hru?

Create Adventure Game C.A.G.

Pomocí tohoto programu, který lze používat i na počítačích s jinými systémy, můžete vytvořit vlastní hru. Program je vhodný pro začátečníky i pro zkušené hráče. Všechny kvalitní a podrobné instrukce a příklady.

Přednosti programu C.A.G.:

- grafika z grafického Deluxe Paintu

- hudba, hudba, hudba z každé tiskárny

- podpora hardwaru a oboj

- podpora hardwaru a oboj

Všechny programy a hry, manuál, pomoci a příklady jsou v C.A.G. za 2 týdny.

Pro více informací a cenu 15 Kč -

zvolte prosím zašle na Váše číslo.

191 534 373 - Praha 10 102 11

Tel. 0463/25073

www.oldgames.sk



Tenhle Pharkas byl pěkně tvrdý. Několikrát jsem se zasekl a občas jsem na něm namíkoval některé chemikálie z manuálu. Kdo však chce dohrát všechny Sierrovky, nemá na vybranou a hlavu i téměř složitějšími, jako je například tahle. Pro zakysanulé jsem sepsal návod. Sice ještě několik nepříjemných poznámek k této hře, ale si jo nakonec, abych vám nepokazil zábavu.

ČÁST I

Nejdříve jděte domů do lékárny (odemkněte si klíčem) a postavte se za pult. Přijde Penelopa a chtěla namíkovat. Celá první hra je vlastně nějaká nechuťné proti. Než začnete něco pachit v, si přečtete hygienickou příručku The Book of Hygiene, kterou naleznete v manuálu. Přečtete si Penelopin recept a jděte ke stolu. Namixovat do práce, zábava určitě není! Odměrky (Graduated cylinder) nalijte množství uvedené na receptu. Mix nalijte do lahvičky (Medicine Bottle), zašpuntujte ho a dejte Penelopě. Oalži namixujte následovně: stůl si připravte odměrku a kádinku (Beaker). Do odměrky nalijte dané množství Bismuthu Enterosalicilyne (všechna množství jsou uvedena v manuálu). vahách si dané množství Phenodolu Oxiriglychloratu. Obě dejte kádinky a zamíchejte skleněnou tyčinkou. dejte pilulkovniku a natlačte pilulek. Ty nasypete do lahvičky a zašpuntujte ji. Se třetím předpisem jděte do baru. Seberte skleničku a použijte ji předpis. Nyní zpět laboratoře vyrobte přípravek Escrosterane. Blumenthylo crystals a rozetřete je v (Mortar) s naváženým Matraphosphalem. stůl položíte několik papírků. Mírkou (Spatula) si berte pětigramové dávky a pokládáte je na rozložené papírky. Pytlíčky dáváte do krabice (Medicine prescription box) a jich bude, dejte krabičku madam Ovarée. Z levého před pultem seberte fialovou lahvičku označenou Preparallon G a dejte ji kováři.

ČÁST II

Nejprve zaskočte do kavárny Mom's Cafe pro plechovku (Can of Beans). Dáte projdete barem na zadní dvůr a vezměte sekáček a led a magický elixír. V svých věcí použijte sekáček na plechovku. Před kovárnou (vlevo hlavní ulici) si naberte trochu uhlí a se stěny sundejte kus kůže. Uhlí i kůži použijte na plechovku - vyrobíte tak plynovou. jsou zamořeny prdy koňů, takže si masku občas nasadíte a pořádně nadechněte. Vydejte se do obchodu Mercantile a za překážky seberte paprový pytlík. Po cestě nachylněte větry koní pytlíku (prdy chytate, až bude nahore). V laboratoři nyní musíte připravit Deliatulizer proti větrům. Nejdříve nalijte magický elixír kahanu a zapalte ho střkami. Potom před plamen postavte přístroj Spectroscope a použijte na pytel s větry. Odvažte Sodium Bicarbonate a odměřte Furachlorone, oboje dejte do kádinky. Směs kádince dolijte vodou přesně 100ml. Nakonec přidejte

FREDDY PHARKAS

Magnesie Sulfate, zamíchejte, nalijte do lahvičky a zašpuntujte. Držte se přesně podle popsaného postupu a spěchejte, jelikož vám běží. Hotový odporovač nalijte koňům koryta a. Zamoření vzduchu máte úspěšně za sebou.

Jděte kostelu, otevřete a na ně zevnitř. Vezměte z dinky a vosk a svíček. baru si kupte piva a odemkněte ji klíčem z kostela. Běžte přes most a použijte šneky (logika těchto činů mi poněkud uniká, budiž). Promluvíte s indem ke žebřík. Přesněji řečeno, žebřík z klouzačky a použít na mravenišť. Opět jděte laboratoře a Subsalicylate do marmovky (Test) hofák a zkumavku držte nad plamenem, nezačne. Výsledek nalijte do lahvičky a kovárny seberte lano. s lanem a z vodní. Jděte k vodní za vaším domem. Použijte a ni a vylozte kousek výš. Žeolák opět položíte výš a vylezte na nádrže. Symbolem ruky sločte z lana lano a použijte ho vodárny. Otevřete malíčkou západku ve (špatně se hledá) do nalijte substanci a lahvičky, čímž vyčistíte přímou vodu. Další problémem požár. plameny, než dosáhnou domu. Vyběhněte před se sodou. doprava a pytle pravou houpačky. U pravého budovy se nachází malíčka provazová houpačka. se rozhoupejte Fredyho a nejvyšším místě se chytíte střechy. to jednoduchého, asi trochu zapotíte, než se vám povede. Se střechy na levý houpačky se, vydejte na jih od kovárny a vejďte bordel. Uvnitř seberte fotografie žen, promluvíte si s děvkami a počkejte, až se ukáže madam Ovarée. Po nalogickém nalogický konec druhé hry.

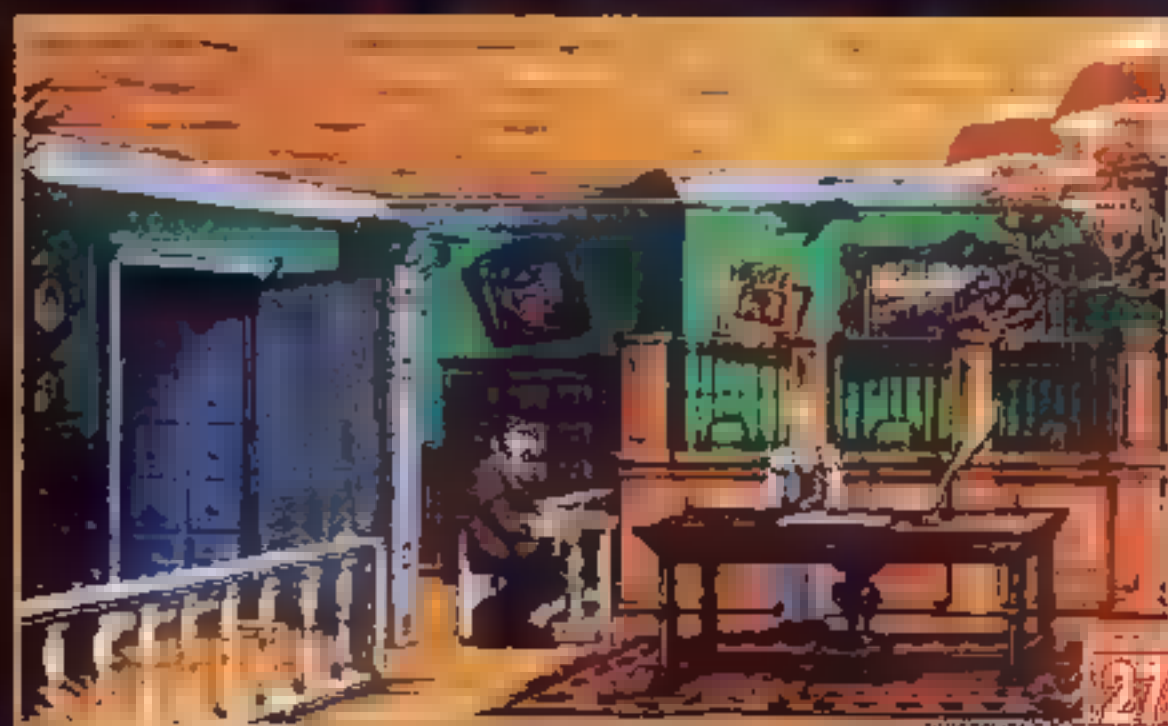
ČÁST III

Z prvního šuplíku seberte káček, z boty a z tržby odemkněte stůlek a šuplík uvnitř. Naleznete, který si přečtete, hříbitov a vezměte lopatu. Vykopejte nebožtíka Phillipa Graves a vezměte mu Hrob opět zakopejte a klíč dejte úředníkovi a dance. Přinese vám, ve které naleznete svoje pistole a kovbojský šátek. Teď dobrých od šerifa. Nejděte mu přinesete z Mom's Cafe, vám. Na ulici seberte koňské lejno a položte ho v Mom's Cafe na zem. Projděte barem na dvůr a přiblížte se k oknu. Utlačněte koláč a vyměňte ho šerifovi za čistě zbraní, kterým si rovnou vyčistíte pistole. U holice si na listek z vašeho šuplíku vyzvedněte boty.





















hříbitovu a použijte flašky na su pušku a natrénujte si na cíl. Ve svém obchodě sundejte zdi medaillon a dejte ho Willymu v Mercantile CO. Vyjděte se, seberte Weyho nůž a ho na z kostela. ucho namažte a Gravesova hrobu. laboratoři zapalte hofák a ucho nahřejte. Do kelímku vložte a oboje zahřejte. stříbro nalijte formičky a vydolubněte. Teď může převléknout za kovboje: obločte si, oblek a boty a nasadte si.

ČÁST IV

Jděte před a promluvíte si s. podívejte se na a chyťte. Jakmile Freddy převráti, střeže za sebe spodní. Vyjděte ke kostelu, dejte doprava a vejďte (pozor, není vidět). Holici dejte fotografo a bordel. Vraťte se a po schodech od na zábradlí. Levou a jděte a vstupte do altánku odstříte lahvičku na balkóně naproti. Postřílejte kovboje a budete zraněni, si šátek a ucho. Až na vás bude mlít Penelopa, v inventary přistm na pistole a rychle popadněte studentskou tabulku a. Ve se houpejte, se převrtnete, poté seberte ucho a nabrušte ho a zem. Odřízněte s ním provazy. Vezměte šavli zdi a poraďte Penelopu v souboji. Až se objeví kůl, hodte po něm ucho. je za vámi. bych ještě vyjádřil odpor, který ve mně hra postupně vyvolala. Co se zprvu zdálo jako slibná a zábavná adventura, se ukázalo úplně nudnou, nalogickou a nehumornou. Tolik nalogických a zbytečně složitých problémů najednou jsem ještě neviděl a doufám, již neuvidím klame.



prázdninách si lidé posílají
množství dopisů
pohledů přáníček a podob-
ně. Přetáhlo nás ze spousty pašijů
se neorientuj podle hodnocení
v Powerplay. Je to dobrý časak, má
jeho autoři hodnotí hry tak trochu
dobře.

Cena: bez disku 28 Kč, s diskem 41 Kč. V ceně je započítáno poštovní a balné. Informace a objednávky: Karel Rous ml., Fišova 22, Brno 602 00, NARSIL? Nejlepší volba všech, kdo netouží po kilech času: sůl a chlebi jen ty nejlepší informace. Můžete také volat: EMPTY HEAD 05/571 602.
Prodej:                    



Firma JRC si Vás dovoluje pozvat do nově otevřené prodejny
s výpočetní technikou ve Vladislavově ulici č. 24
(u obchodního domu Máj, stanice metra Národní třída).

Nabízíme Vám následující sortiment:

ATARI

Atari 800XE, magnetofon,
disketová jednotka XF 551,
Atari 1040 STE,
Atari Falcon 030

COMMODORE

C64-II, magnetofon, disketová
jednotka 1541-II

AMIGA

Commodore Amiga 600,
Amiga 1200

DIDAKTIK

Didaktik Kompakt

TISKÁRNY

EPSON

NOTEBOOKY

Slimate Fantas

PC 286, 386, 486

konfigurace podle Vašich
požadavků

SOFTWARE

další programové vybavení

LITERATURA

HRY

originální i public
domain hry (včetně
nejnovějších pro PC)

JOYSTICKY

joysticky Quick Shot

DOPLŇKY

od firmy Sunnyline boxy, myši a další
doplňky pro Váš počítač

DISKETY

diskety FUJI, MAXELL

NAŠE PRODEJNY:

PC shop

Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel: 24 22 86 40

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel: 354 979 fax: 521 258
velkoobchod i maloobchod

JRC

Prosport

Bělohorská 75
169 00 Praha 6
tel: 350 306

ZASTOUPENÍ VE SLOVENSKÉ REPUBLICE:

BONO

OD DARGOV
040 01 Košice

BONO

kancelář
Južná trieda 48
040 01 Košice
tel: 095-760-429-430
fax: 095-760-428

BONO

Hlavná 134
1. patro
080 01 Prešov

Velká doprodejní akce EXCALIBURU

Až do vyprodání zásob, nejpozději však do konce letošního roku, si můžete dokoupit STARŠÍ, drobně poškozená čísla Excaliburu od čísla 7 do čísla 17 přímo od vydavatele za mimořádně sníženou cenu 14 Kč. Při současné prodejní ceně Excaliburu 29 Kč tím ušetříte více než 50 %! Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užitečnou hodnotu časopisu. Minimální odběr je 6 čísel.

Nová čísla

Předplatné nových čísel se zjednodušilo. Jednotná cena je 29 Kč na číslo včetně předplatitelské přílohy Excalibur+. Můžete si předplatit až dvanáct čísel dopředu. Příklad: „Ex 19 - 30 = 12 x 29 = 348 Kč.“ Současní předplatitelé budou Excalibur+ dostávat také, rozdíl 5 Kč automaticky odečteme z výše zůstatku na předplatitelském kontě.

Starší čísla

Cena za jedno číslo je 24 Kč. Pokud si předplatíte 6 nebo více starších čísel, získáte jedno číslo za pouhých 14 Kč. Příklad: „Ex 7, 8, 11, 12, 13, 16 = 6 x 14 = 84 Kč“.

Jaká čísla máme na skladě?

EXCALIBUR

7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
(1 kus za 24/14 Kč*)

AMIGA MAGAZIN

2, 3, 4, 5, 6, 7 (1 kus za 14 Kč*)

AM disk 7 (36 Kč)

OSOBNÍ POČÍTAČE - 10 Kč

TÁSKA EXCALIBUR (říjen '93) - 29 Kč

TRICKO EXCALIBUR (11 '93) - 180 Kč

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji.

Slovensko

vyřizuje firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 13 Bratislava 34. Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy A.L.L.PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10% (odlišný kurs) + 10 Sk (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. číslo 02/291925.

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Kromě Excaliburu budeš dostávat navíc ještě stálou přílohu Excalibur+ (u tohoto čísla má 16 celobarevných stran, nabitých skvělými návodů).
2. Nestane se, že bys nesehnal Excalibur nebo Excalibur+.
3. Pokud si předplatíš Excalibur teď hned, dostaneš navíc zdarma též Excalibur 18+ a 19+! (současně s Excaliburem 20+)
4. Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc zdarma tašku Excalibur+ (říjen '93).
5. Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát tričko Excalibur+. (Každý stý předplatitel! - prosinec '93)
6. Budeš spokojený.

BUDE TO MÍT PRO MNE TYTO VÝHODY:

1. Budu vycházet pravidelně a s přílohou Excalibur+.
2. Budu spokojený.

Chcete získat Excalibur 18+ a 19+? Předplatte si Excalibur na 12 čísel!

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku typu C napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesílatele (včetně PSČ)
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte.
4. Zaplatte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte.

Excalibur také od firmy A.L.L.PRODUCTION!

Firma A.L.L.PRODUCTION je známá jako spolehlivý distributor několika desítek časopisů, mezi nimiž nechybí Mladý svět, Reflex, Betty, Belinka, Parabola, PRO, T, Receptář, romány z vydavatelství Ivo Želazný a další. Pokud jste dosud nebyli zcela rozhodnutí o správnosti kroku předplatit si Excalibur přímo u vydavatele, můžete využít služeb A.L.L. Postup je shodný, pouze adresa je jiná: A.L.L.PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).

KDE KOUPITE EXCALIBURY ?

110
KLUB 602, Marlinská 5
PRINGTON, Jindřišská 27
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41
RŮŽIČKA-KNIIKUPECTVÍ, Na Příkopě 24
APRO - PHILIPS, Jindřišská 12
GRADA BOHEMIA s.r.o., Dlouhá 39
MULTISYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 6
ORPRESS s.r.o., Václavské nám. 17
PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stánek Bílá Labuť

120
AMIGA INFO, Šumavská 19
BASIC s.r.o., Ječná 19
BCD s.r.o., Žitná 28
NEOKORTEX s.r.o., Bělehradská 98

130-190, 199
COMPUTER-CONNECTION, Umravská 46, P-4

VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6
PROSPERT, Bělohorská 75, Praha 6
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
A-B-Comp, Veverkova 28, Praha 7
Prodejna tech. literatury, Bílá 90, Praha 9
REN, Věšínova 5, Praha 10
DIALOG, Kubánská nám. 5, Praha 10

300
CONSUL, Pálenická 28, Plzeň
BOOKS & SOFT., Pod Záhorskem 27, Plzeň
MULTISYS Plzeň, Pátatřicátníků 22, Plzeň
PAREEX, Lannova třída 49, Č. Budějovice
M-CENTRUM, Kalkusova 1123, Tábor

400
ATRIS AGENTURA, Jiráskova 602, Kadaň
MULTISYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec
STARLIT, s.r.o., Klášterní 464, Česká Lípa
ALIAS, Pražská 32, Liberec

GERARD, U Stadlonu 1563, Most
KNIHKUPECTVÍ M&V, Mírové nám. 25, Ústí n/L.

500
SDRUŽENÍ KITKA, Smetan. nám. 1975, H.Brod
PRECISOFT v.o.s., Ulrychovo A. 810, H. Králové

600
AUTOCONT MARKET, Žižkova 7, Vyškov
FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, Údolní 53, Brno
KNIHKUPECTVÍ DOČKAL, Česká 32, Brno
KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno

700
SINCO, s.r.o., Panská 8, Olomouc
DISKONT, s.r.o., Komenského 45, Přerov
KNIHA U BANKY, Hollarova 14, Ostrava
MOJČÍSEK, Spojovací 202, Horní Datyně
TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frýdek-M.
Slovensko
BONO s.r.o., Štúrova 1 a Južná 49, Košice



A-B-Comp a.s.
autorizovaný distributor firmy

QuickShot

Vám nabízí

JOYSTICKY

pro SEGA, NINTENDO, PC, Amiga, Atari



Raider 5

Python 5



Starfighter 3



Python 3



Starfighter 2W



a mnohé další

Prodejna: Veverkova 28, Praha - 170 00

Tel.: 02/37 77 01-2, 37 77 80-1

Fax: 02/38 24 90

www.oldgames.sk